
CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
Nº 343
$35.00 MX
$3.75 USD
facebook
FLORAVERSE
UN COMPLICADO Y DIVERTIDO UNIVERSO
THE FLOWER IN PRISON
ACCIÓN E HISTORIA
SHOW BY ROCK!! #
ROCK AND ROLL Y MOE PARA RATO
Google play
App Store
343
$35.00MX/$3.75USD
00343
7 509997 006727



DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

ZORRO DE SEDA
MINA MEOW
NOZOMU RODRÍGUEZ
PAULINA OLVERA
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

CAROLINA LÓPEZ MILLÁN
KAREN MARTÍNEZ BURGOS
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

JOSE GALLO GARCÍA
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.



EDITORIAL

ILUSTRACIÓN EDGAR MANJARREZ

Nadie puede discutir el talento innato de los Seiyuus, actores y actrices de voz, que con su peculiar timbre de voz y estilo particular, convierten, lo que sería un simple dibujo animado, en un ser con alma y corazón, cuyas personalidades nos enamoran y embelesan. Cientos de personajes del anime, se han visto agraciados con la capacidad actoral de estas personas, la cual es proyectada con la fuerza de sus voces, al grado de que en muchas ocasiones, no es el mangaka creador del personaje, ni el estudio que se encargó de darle vida, aquellos que se llevan la gloria, si no el Seiyuu que lo interpreta, aquel que recibe la fama, y el respeto de los grupos de fans de tal o cual anime.

Curiosamente, muchas de estas talentosas personas, han debutado en el medio de la actuación de voz, desde muy jóvenes, aprendiendo el negocio a muy temprana edad, creciendo rodeados de grandes talentos, de quienes aprendieron "de primera mano", los secretos y técnicas de los profesionales, mismas que asimilaron y ahora son de los Seiyuus más requeridos en grandes producciones animadas de Japón. Si deseas conocer un poco más de estas estrellas y sus innumerables voces, el artículo que incluimos al respecto en este número, seguramente será de tu interés.

CONTENIDO



PORTADA

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

 CONEXIÓN MANGA OFICIAL

 CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 343. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México.



SHUUMATSU NO IZETTA

Por Zorro de Seda

LA ÚLTIMA BRUJA Y LA SEGUNDA GUERRA

LAS RECOMENDACIONES PARA ESTE MES ESTÁN MUY FUERTES, Y UNA DE ELLAS, ES LA INTRIGANTE HISTORIA BÉLICA DONDE ESTÁN INVOLUCRADAS DOS CHICAS Y UN EVENTO HISTÓRICO QUE CAMBIÓ EL MUNDO.

El proyecto *Shuumatsu no Izetta*, es una serie que se desarrolla en Europa durante 1940, y que toda la acción bélica, es causada por un país llamado "Germania", muy probablemente (o más bien, obviamente), durante una ficticia Segunda Guerra Mundial, con acontecimientos de fantasia.

En un comienzo, los *teasers* dejaban ver a la personaje principal, de nombre Izetta, que despierta de una extraña cápsula, y luego, montada en armas, con diseños muy acorde con el tiempo y espacio donde se desarrolla la trama.

Hasta el momento, sólo se han revelado dos personajes: Izetta, quien será el principal; es descendiente de una gran familia de brujas, y su gran poder consiste en manipular las cosas a su antojo.

Según la historia, Izetta y su abuela, mujeres errantes, viajan por toda Europa, huyendo del prejuicio, y de todos aquellos que las persiguen por sus poderes.

El otro personaje, es una niña rubia, de nombre Fine. Es de la nobleza, hija única del Rey Rodolfo III (aún no sabemos rey de qué).

Es una especie de erudita, pues a pesar de su corta edad, sabe muchísimas cosas. Tiene un gran corazón y es seguida por todos los ciudadanos. Un día, su padre cae enfermo y ella tendrá que hacerse cargo del reino, eso incluye una inminente guerra con esa nación llamada "Germania".

Este anime tiene una historia bastante intrigante, sobre todo el papel de las protagonistas: ¿cómo se desarrollará un conflicto bélico de una gran magnitud? ¿Cómo dos jóvenes podrán sobrevivir a la guerra?

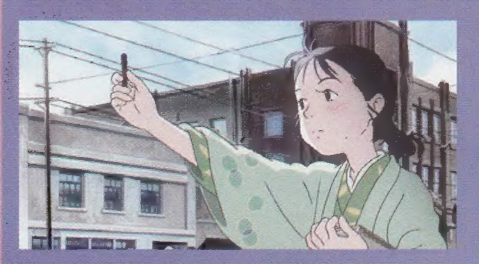
Si lo que buscan es una serie fuera de los típicos conceptos del anime, "Izetta, Die Letzte Hexe" (¡exacto!, tiene un título en alemán, para darle más "caché" al asunto") es la mejor recomendación.



KONO SEKAI NO KATASUMI NI

Por Mina Meow

UNA HISTORIA DE AMOR EN TIEMPOS DE GUERRA



¡RÁPIDO!... ¡VE POR TUS PAÑUELOS DESECHABLES!, PORQUE TE VAMOS A PRESENTAR UNA CONMOVEDORA HISTORIA DE AMOR QUE SIN DUDA, VA A DERRETIRTE EL CORAZÓN. ¿LISTO?, ¡BIEN! RESULTA QUE EL PASADO 12 DE NOVIEMBRE DEL 2016, LOS CINES JAPONESES ABRIERON SUS PUERTAS PARA RECIBIR EL ESTRENO DE LA ESPERADA PELÍCULA *KONO SEKAI NO KATASUMI NI.*



Se trata de una estremecedora historia ubicada en un Japón sumergido en la etapa más sangrienta de la Segunda Guerra Mundial. La trama sigue a Suzu, una chica de 18 años que acaba de casarse con el amor de su vida.

A pesar de que ésta debería ser la etapa más feliz en la vida de Suzu, la guerra pronto se interpone en sus planes de formar una familia. Ella, junto con su joven esposo, se ve obligada a mudarse de la ciudad de Hiroshima a un pequeño pueblo costero. Cuando la comida y el dinero comienzan a escasear, nuestra heroína debe encontrar la manera de sacar adelante su recién formado hogar.




UNA LARGA ESPERA

A pesar de que el director de este filme, **Sunao Katabuchi**, anunció su intención de realizar una adaptación del manga de **Fumiyo Kouno** desde el año de 2012, ninguna productora se animó a financiar el proyecto. Afortunadamente, miles de fans solidarios se unieron, en 2015, a una campaña de *crowdfunding*, para llevar esta desgarradora historia a la pantalla grande.



La campaña logró reunir más de 36 millones de yenes (más o menos unos 6 millones y medio de pesos mexicanos), gracias a la generosidad de miles de fans.

Esa cantidad fue más que suficiente para reclutar a seiyuus de la talla de **Rena Nounen, Daisuke Ono** y **Mayumi Shintani**, *Kono Sekai no Katasumi ni*, pinta para ser todo un éxito en taquillas. La animación, por su parte, estará a cargo del estudio *MAPPA*, por lo que esperamos un producto de la más alta calidad.

MÁS QUE UNA PELÍCULA

Kono Sekai no Katasumi ni, es uno de los mangas mejor vendidos, lo mismo en Japón que en otras partes del mundo. Por ello, no dudamos que las salas de cine estarán más que llenas el día del estreno. ¡Tú tampoco te la pierdas!, puede que éste sea el nuevo clásico del cine animado japonés












FLORAVERSE

UN COMPLICADO Y DIVERTIDO UNIVERSO

Por Nozomu Rodríguez



EL INTERNET ES UN LUGAR MARAVILLOSO, ¿NO CREES? HOY TE VAMOS A MOSTRAR UNA DE LAS DIMENSIONES MÁS EXTRAORDINARIAS DEL CIBERESPACIO. HABLAMOS DE *FLORAVERSE*, UN CONCEPTO QUE HA CAMBIADO PARA SIEMPRE LA MANERA DE GENERAR CONTENIDO EN LA WEB

Pero, ¿qué, exactamente, es *Floraverse?* La respuesta a esta pregunta no es para nada sencilla. En pocas palabras, *Floraverse* es una serie de historias, webcómics, piezas musicales y novelas gráficas, creadas por el/la artista **Glitchedpuppet** (no es payasada, así es como él/ella se describe a sí mismo/misma).

El mundo de *Floraverse,* no está compuesto de una sola trama, sino que sigue varias líneas de acción que tienes que ver por ti mismo para poder comprenderlas. El arco principal, llamado *Seeds: a Mini Story,* sigue al par de criaturas fantásticas, Min y Cress, en su aventura por la inhóspita tierra de Hellside para plantar un montoncito de semillas mágicas.

De esta historia se desprenden una infinidad de relatos, con precuelas, secuelas, tramas paralelas y spin-offs que te mantendrán un buen rato ocupado. Lo mejor de este universo es que está plagado de criaturas maravillosas y que cuenta con su propio calendario, mapa y reglas.



¡MANOS A LA OBRA!

¡Pero la diversión no termina ahí!, pues *Glitchedpuppet* ha abierto las puertas de su universo personal para que todos los lectores puedan participar. Y es que, por medio de la cuenta de *DeviantArt* de *Floraverse*, todos pueden contribuir con la historia creando su propio personaje (siempre y cuando éste se apegue a las reglas de la comunidad).

Alrededor de *Floraverse* se ha creado toda una comunidad de fans muy participativos y activos que han aportado su granito de arena a esta extraordinaria historia. Así que... ¿qué esperas?, ¡tú también puedes unirte a la diversión!

Otra cosa que hace a *Floraverse* único, es que este concepto cuenta con un *copyright* libre, por lo tanto, cualquiera puede generar su propio contenido (¡incluso erótico!), siempre y cuando se le dé el crédito debido al autor/autora, y a la comunidad.

Actualmente, el webcómic que ha causado tanto furor en el internet se sigue actualizando semanalmente. Así que, si te animas, ya sabes dónde encontrarlo. ¡No te lo pierdas!



















EL PASADO 7 DE AGOSTO DE 2016, UNA AUTÉNTICA ESTRELLA INTERNACIONAL PISÓ LOS ESCENARIOS DE LA *TNT EXPO MANGA CÓMIC ESPECIAL*, EN SU SÉPTIMA EDICIÓN. SE TRATA DE LA COSPLAYER ESTADOUNIDENSE **YUKS GENERAL**, QUIEN ARRANCÓ UNA OLEADA DE SUSPIROS Y APLAUSOS EN LA *EXPO REFORMA* DE LA CIUDAD DE MÉXICO, CON SU INCREÍBLE COSPLAY DE EZREAL PULSO DE FUEGO PERSONAJE DEL MMORPG, *LEAGUE OF LEGENDS*.

Por Nozomu Rodríguez

YUKS GENERAL

MÁS QUE UN DISFRAZ

¿Y cómo no iba a ser así?, si esta joven maestra del milenario arte del cosplay ya es reconocida a nivel mundial como una de las artistas más talentosas y versátiles del universo friki. ¿Quieres saber un poco más acerca de ella?, ¡acompáñanos!

AMOR POR LA FOTOGRAFÍA

La guapa artista conocida como Yuks General, se caracteriza por poder transformarse en cualquier personaje sin distinción de género. Lo mismo puede interpretar al gallardo Atsushi Toushirou (del videojuego, *Touken Ranbu*) o al valeroso Hiro Hamada (de *Grandes Héroes*), que a la tierna Kotori Minami (de la franquicia de *Love Live!*) o la malévola Harley Quinn (del universo de *DC Cómics*).

Como verás, esta talentosa cosplayer es todo un camaleón a la hora de realizar sus transformaciones; es una eminencia del arte del maquillaje y de la elaboración de disfraces. Si a esto le sumamos que Yuks es una fotógrafa y artista digital profesional, comprenderemos por qué sus trabajos tienen tanto éxito.

Es capaz de transformar, en cuestión de unas pocas horas y con la ayuda de su siempre fiel pistola de silicón, unas cuantas hojas de foamy y un par de láminas de plástico termo-moldeable, en la armadura más cool que hayas visto en tu vida.

THE LATIN AMERICAN TOUR

Por supuesto, no nos podíamos ir sin recordar el gran tour que Yuks General realizó por Latinoamérica en meses pasados, durante los cuales, Colombia, República Dominicana y México pudieron gozar de todo el talento y belleza de esta gran cosplayer, en varios eventos de anime y manga.

No dudamos que esta estrella de las transformaciones pronto volverá a pisar suelo latinoamericano, por lo que te rogamos que no le pierdas la pista ni por un segundo.

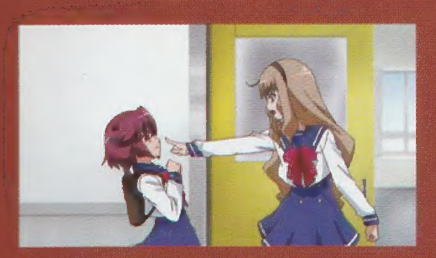


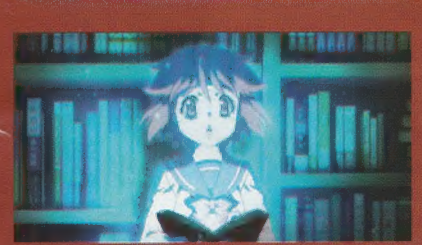





TIME TRAVEL GIRL UN ANIME ESPACIO-TEMPORAL

Por Zorro de Seda

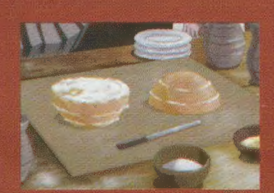




¿CUÁNTAS VECES NO HEMOS SOÑADO CON EL VIAJE EN EL TIEMPO? SERÍA MARAVILLOSO PODER VOLVER EN EL TIEMPO Y CONOCER A TODAS AQUELLAS PERSONAS QUE HAN CAMBIADO AL MUNDO, O FUERON PARTE DE NUESTRA HISTORIA.

Time Travel Shoujo: Mari Waka to 8-nin no Kagakusha-tachi (o *Time Travel Girl* para acortar), es una adaptación muy interesante del libro *Jishaku to Denki no Hatsumei Hakken Monogatari*, de **Kiyonobu Itakura.**

El viaje en el tiempo es la base de este estreno: todo se centra en nuestra protagonista Mari Hayasa, hija de un científico y una repostera. El padre de Mari ha desaparecido y ella cree que puede estar perdido en el pasado, así que se embarca en un aventura donde conocerá a mucha gente que hizo nuestro mundo girar: **Alessandro Volta, William Gilbert, Michael Faraday** entre otras muchas figuras históricas.

Este anime de 12 episodios, tiene ambientaciones muy buenas y es una forma muy interesante de conocer la historia universal: podremos ver situaciones donde la pedagogía saldrá a flote con explicaciones muy sencillas y divertidas, a hechos científicos.





FICHA TÉCNICA

Título: Time Travel Shōjo: Mari Waka to 8-nin no Kagakusha-tachi
Título alternativo: Time Travel Girl
Género: Ciencia ficción
Director: Osamu Yamasaki
Idea Original: Kiyonobu Itakura
Guión:
Mitsutaka Hirota
Sachiko Kubo
Yoshiko Nakamura
Música: Hitomi Kuroishi

SEIYUUS:

Aki Toyosaki: Mari Hayase
Minako Kotobuki: Waka Mizuki
Ryuichi Kijima: Jun Mizuki
Akira Ishida: Heinrich Hertz
Ayahi Takagaki: Satsuki Kuroki
Daiki Nakamura: Alessandro Volta
Daiki Yamashita: Fūta Ichikawa
Haruka Tomatsu: Hikari Hayase
Kikuko Inoue: Rei Mizuki
Koji Yusa: Samuel Morse
Shinichiro Miki: Benjamin Franklin
Showtaro Morikubo: Michael Faraday
Tomoaki Maeno: Graham Bell
Tomohiro Tsuboi: Akira Mikage
Toru Ohkawa: William Gilbert
Toshiyuki Morikawa: Eiji Hayase
Wataru Hatano: Thomas Edison
Yui Fukuo: Rika Hayase
Estudio y Producción: WAO World
Emisión: Julio 9, 2016 - en emisión
Capítulos: 12

TSUKIUTA THE ANIMATION

DETRÁS DE UN IDOL

Por Zorro de Seda

LOS ANIMES LLENOS DE CHICOS GUAPOS SIEMPRE SERÁN "UN HITAZO", TODOS SIEMPRE TENDREMOS UN PERSONAJE AL QUE LE JURAMOS AMOR ETERNO, ASÍ QUE AHORA LES HABLAREMOS DE UN ANIME RECIÉN ESTRENADO QUE PROMETE MUCHOS, MUCHOS SUSPIROS.



Tsukiuta The Animation, tiene la gran ventaja de optar por un tema bastante poco tratado: los *idols* masculinos. *Tsukiuta* trata la historia de dos *boybands* rivales, primero están los *Six Gravity*, que está compuesta por chicos nacidos en Tokio, entre los meses de diciembre a mayo, y *Procellanum*, integrada por chicos nacidos en el oeste de Japón, entre junio y noviembre (como dato curioso, *Six Gravity* canta el *opening* y *Procellanum*, el *ending)*.

Cada capítulo narra la vida de uno de los miembros, lo que hace en su diario y la relación con sus compañeros y rivales, quizá con la intención de mostrar que los *idols* también son personas.

Tsukiuta tiene una versión femenina, que a diferencia de la masculina, se desarrolla en otro mundo. Ahora sólo está disponible un capítulo, pero promete ser un anime de gran categoría y con gran contenido musical.

FICHA TÉCNICA

Título: Tsukiuta The Animation
Género: Musical
Director: Itsuro Kawasaki
Idea Original: Fujiwara
Guión: Sayaka Harada

SEIYUUS:

Kenn: Aoi Satsuki,
Kensho Ono: Iku Kannazuki
Kousuke Toriumi: Hajime Mutsuki
Masahiro Yamanaka: Kanade Tsukishiro
Ryohei Kimura: Shun Shimotsuki
Shouta Aoi: Rui Minazuki
Takashi Kondo: Yoru Nagatsuki
Tetsuya Kakihara: Yō Hazuki
Tomoaki Maeno: Haru Yayoi
Toshiki Masuda: Koi Kisaragi
Wataru Hatano: Kai Fuzuki
Yasuhiro Mamiya: Hiroshi Kurotsuki
Yoshimasa Hosoya: Arata Uzuki
Yuuki Kaji: Kakeru Shiwasu
Emisión: Julio 6 2016 en emisión
Capítulos: 13







ENDRIDE

BATALLA DENTRO DEL CRISTAL

HAY UNA TENDENCIA A ADAPTAR VIDEOJUEGOS A LA ANIMACIÓN, GRACIAS A LOS PERSONAJES TAN BIEN ESTRUCTURADOS QUE SE PRESTAN PARA CREAR HISTORIAS NUEVAS. HOY LES HABLAREMOS DE LA ADAPTACIÓN DE UN VIDEOJUEGO PARA ANDROID. Por Paulina Olvera




Endride cuenta la historia de Shun Asagana, quien siempre disfrutó de coleccionar cristales y demás minerales. Cada que tenía una piedra en la manos, se imaginaba que podría haber un mundo dentro.

Un día, Shun entra a la oficina de su padre, un excéntrico científico, y encuentra un cristal muy hermoso, quedó fascinado, así que decidió agregarlo a su colección, pero en cuanto lo toca, un enorme destello se hizo presente. Algo mágico había pasado y fue transportado a una tierra fantástica llamada Endora.

En Endora conoce a Emilio, un príncipe que ha sido aprisionado por intentar asesinar al hombre que lo traicionó y le robó el trono. Emilio está sorprendido de ver a Shun, pues viene de "la superficie", y cuenta con un Relic, una especie de arma creada con energía espiritual, que sólo los "elegidos" pueden tener. Con esta información, el príncipe Emilio y Shun tendrán que pelear por el reino, además de regresar a Shun a la superficie.

Endride cuenta con una banda sonora muy linda y muy suave, pero de repente tiene algunos toques muy a lo 90's, que le dan un estilo muy original. También cuenta con el diseño original del genio **Nobuhiro Watsuki.**

FICHA TÉCNICA

Título: Endride
Género: Acción
Director: Keiji Gotoh
Guión: Tōko Machida
Música:
Kōhei Tanaka
Imagine Project

SEIYUUS:

Karen Miyama: Alicia
Kensho Ono: Shun Asanaga
Toshiki Masuda: Emilio Ranguhaimu
Akio Ohtsuka: King Delzaine
Aoi Yūki: Mischa
Ayaka Ohashi: Falarion
Hiroki Takahashi: Demetrio
Kousuke Toriumi: Eljuia
Satoshi Mikami: Kazunobu Asanaga
Shizuka Itou: Louise
Tetsu Inada: Iberuta
Tomoaki Maeno: Gidoro
Yūma Uchida: Felix
Yuu Mizushima: Pascal
Emisión: Abril 3, 2016 – en emisión
Capítulos: 24 capítulos





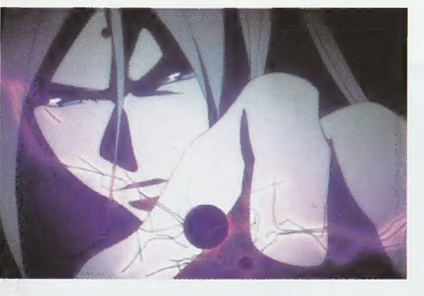


















一人之下
THE OUTCAST

HACE ALGÚN TIEMPO, EN FEBRERO DE 2015 PARA SER EXACTOS, UN WEBCÓMIC CHINO, TOMÓ POR SORPRESA A TODA ASIA. SE TRATABA DE UN OSCURO Y SINIESTRO MANHUA DIGITAL, ESCRITO E ILUSTRADO, RESPECTIVAMENTE, **POR DONG MAN TAN** Y **MI ER**.

HITORI NO SHITA: THE OUTCAST

ZOMBIS MADE IN CHINA

Por Mina Meow

El nombre de este cómic era *Yi Ren Zhi Xia*, y logró cruzar el mar hasta Japón, en cuestión de horas. Ya en la tierra del Sol Naciente, este manhua pronto se convirtió en un auténtico trancazo y los fans comenzaron a pedir una adaptación al anime.

Así fue cómo, el 9 de julio del 2016, *Hitori no Shita: The Outcast* llegó a las pantallas de *TV Tokyo*, directamente de los estudios *Pandanium* y *Namu Animation*, con sede en la ciudad de Shanghái, y bajo la dirección de **Wang Xin**. ¿Qué opinas si nos adentramos en esta terrorífica historia? ¿O qué?, ¿te da miedo?

PUEBLO CHICO, INVASIÓN ZOMBI

¡Un momento!... Antes de empezar con la reseña, debemos decirte que, al tratarse de un anime hecho en China, los personajes tienen nombres chinos. Sin embargo, el audio está en japonés. Así que, en este artículo, usaremos los nombres japoneses.

En la ficha técnica te incluimos una pequeña lista de cómo se llaman los personajes en su lengua original, por si tienes curiosidad.

Soran va en camino a su pueblo natal para visitar la tumba de su abuelito, Shakurin, aprovechando que tuvo un día de descanso en la universidad. Mientras va en el tren, este muchacho recibe una inquietante llamada telefónica de parte de su tío, quien también es el jefe de la policía local. El señor le dice que, en cuanto llegue al pueblo, se dirija a la comisaría.

Al llegar a la estación de policía, su tío le informa a Soran que la tumba de su abuelo ha sido saqueada y que alguien se ha llevado el cuerpo. El jefe de la policía también le cuenta que, coincidentemente, una chica, de nombre Houhou, ha llegado a visitar el cementerio y dice ser la nieta del señor Shakurin.

Creyendo que se trata de una venganza familiar, Soran se dirige al panteón para tapar la tumba y regresar a la escuela esa misma noche. Sin embargo, se encuentra con que Houhou ya está ahí, con una pala, cavando las tumbas

¡MIEDO MIL!

Al darse cuenta de que alguien la observa, Houhou persigue a Soran con pala en mano y, de un solo golpe, consigue desmayarlo. El pobre joven despierta para descubrir que un zombi está a punto de morderlo, pero la extraña chica le salva la vida en el último momento.

La alegría no dura mucho, pues Houhou arrastra a Soran hasta una tumba vacía y comienza a enterrarlo vivo para que no la acuse con la policía. Sin embargo, una horda de muertos vivientes comienza a atacarla, por lo que la chica debe defenderse.

En medio de la batalla, Houhou decide marcharse y deja solito a Soran para que se lo coman los zombis.

Afuera del cementerio la espera un hombre de lentes, llamado Jo San, a quien Houhou le informa que el cuerpo de Shakurin ya no está en su tumba. Mientras tanto, Soran se ve obligado a usar sus poderes (que no sabíamos que tenía) para . . . ¡electrocutar zombis!

Al día siguiente, Soran vuelve a la escuela. Sin embargo, en el salón, se encuentra con que Houhou será su nueva compañera de clases. Al parecer, la chica está ahí para protegerlo, pues quienes robaron el cuerpo de su abuelito ahora van tras de él, presumiblemente... ¡para comérselo!

MISTERIO HASTA EL FINAL

Si sigues creyendo que *Made in China* es sinónimo de mala calidad, *Hitori no Shita* te hará cambiar de opinión.

La animación es genial, lo mismo que el guión y el diseño de personajes. Los escenarios son bellísimos, aunque, en todo momento, se respira un aire tenso, en el que cualquier cosa podría pasar.

La historia te mantendrá al borde del asiento (especialmente si les temes a los zombis), pues en cada capítulo se devela un nuevo secreto, cada uno más intrigante que el anterior. *Hitori no Shita* ha dado el salto a la pantalla chica de manera magistral y no dudamos que el mundo del anime hablará de él por varios años más.



FICHA TÉCNICA

Género: Misterio, sobrenatural
Idea original: Dong Man Tan / Mi Er
Director: Wang Xin
Diseño de personajes: Kiriponta
Guión: Shin Watanabe
Estudio: Namu Animati[illegible] / [illegible]
Episodios: 12

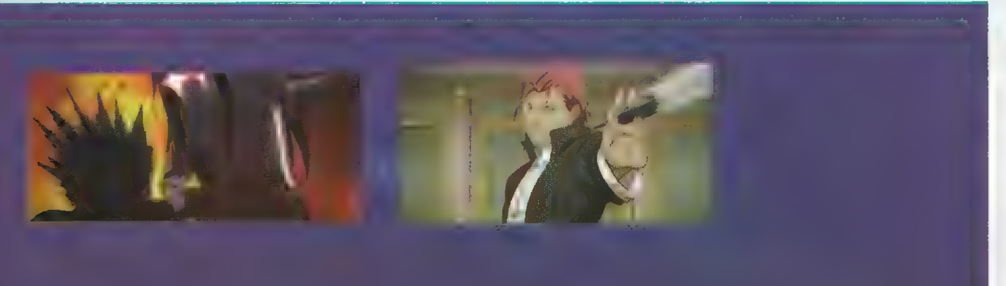
SEIYUUS:

Soran/Chulan: Atsushi Tamaru
Houhou/Baobao: Saori Hayami
Jo San/Xu San: Kenji Nojima
Ro Ryou/Lu Liang: Marie Miyake
Xia He/Natsuka: Yoko Hikasa









LA NUEVA SERIE DEL ***ESTUDIO PIERROT***, SE ESTRENÓ EN JUNIO DE 2016; ***FUKIGEN NA MONONOKEAN***, A TRAVÉS DE LA CADENA ***TOKYO MX***. ESTE DIVERTIDO ANIME ES LA ADAPTACIÓN DE UN MUY EXITOSO WEBCÓMIC PUBLICADO EN LA REVISTA DIGITAL ***GANGAN ONLINE***, DE LA PLUMA DE LA CREATIVA MANGAKA **KIRI WAZAWA**. VEAMOS DE QUÉ SE TRATA.

Por Mina Meow

FUKIGEN NA MONONOKEAN

UNA DEUDA QUE NO SE OLVIDA











PROBLEMAS PELUDOS

Fukigen na Mononokean, cuenta la historia de Hanae, un muchacho que está emocionado porque pronto entrará a la prepa. Su mayor ilusión es tener una vida normal en su nueva escuela y hacer muchos y nuevos amigos. Sin embargo, una extraña enfermedad ha provocado que este delgado chico pase su primera semana en la enfermería del plantel.

¡Ah!, pero no se trata de una enfermedad normal, sino... ¡de una posesión demoníaca!

Verás... Justo un día antes del inicio del ciclo escolar, mientras Hanae vuelve a casa después de haber comprado unas cosas que su mamá (una entusiasta de la floristería) le había encargado, se encuentra con una bola de pelos bastante sucia.

El alegre muchacho cree que se trata de un peluche perdido, por lo cual lo mete en una bolsa del súper y lo cuelga de una barda para que el niño que lo perdió pueda recuperarlo más fácilmente.
La cosa es que no se trata de un peluche, sino de un youkai, el cual se le cuelga de la nuca sin decir "¡agua va!". Al volver a casa, su mamá le dice que se ve bastante pálido, ¡y cómo no!, si el cochino monstruito le está drenando su energía vital.

Convencido de que el youkai se irá tarde o temprano si lo ignora, Hanae asiste a su primer día de clases como si nada. Sin embargo, se desmaya unos metros antes de cruzar la puerta de la escuela. Sus compañeros lo llevan a la enfermería, donde pasa cinco días enteros sin poder hacer amigos ni estrenar sus útiles nuevecitos. ¡Pobre!

LA CUENTA, POR FAVOR

Tras su quinto día en la enfermería, Hanae se encuentra por accidente con un anuncio poco usual. Se trata de un "negocio de exorcistas" que busca nuevos reclutas. Sin nada que perder, el muchacho llama al teléfono del anuncio y una voz le contesta, pidiéndole que abra la puerta del salón donde se encuentra.

Aunque dicha puerta solía dar hacia el corredor de la escuela, ahora ésta se dirige hacia una sala tradicional de té, donde un rubio muchacho, de apellido Abeno, da la bienvenida a Hanae, pensando que ha acudido para solicitar el puesto de aprendiz de exorcista.
Hanae aclara las cosas y le pide a Abeno que lo libre de su peludo problema. Abeno le responde que se hará cargo del youkai, siempre y cuando Hanae esté dispuesto a esperar en la fila, lo cual tomaría, aproximadamente… ¡unos 10 días!

Sin saber si sobrevivirá lo suficiente para esperar su turno, Hanae le suplica a Abeno que lo deje pasar primero, a lo cual el exorcista accede después de muchos lloriqueos.

Abeno le pide a Hanae que abandone la sala por una puerta, la cual lo lleva al techo de su escuela. Ahí, el experto caza-demonios le explica que lo que tiene en la nuca no es más que el espíritu de una mascota que se sentía solo porque nadie podía verlo después de haber muerto.

Abeno continúa con la explicación mientras infla una pelota de playa para jugar con el animalito. Al parecer, el youkai se había pegado a Hanae porque él era el único que le había prestado atención a pesar de no estar vivo.

Tras un largo juego de voleibol-sobrenatural, el pequeño demonio está listo para partir. Abeno abre un portal en la pared y el tierno youkai se despide moviendo sus colitas.

Hanae se encuentra agradecido con Abeno por haberlo liberado. Sin embargo, el exorcista le indica que no basta con agradecer, sino que debe pagar la cuenta, la cual asciende ¡¡¡a un millón de yenes!!!

A partir de entonces, Hanae se ve obligado a trabajar para Abeno y así poder pagar su deuda; además, debe lidiar con el hecho de que su nuevo patrón es también su compañero de clases. ¡Sorpresa!

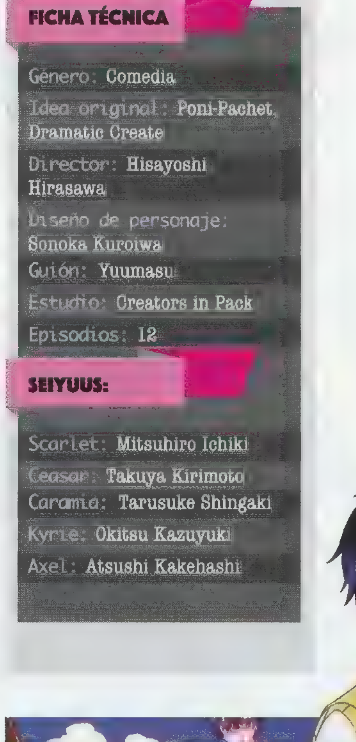
LÁGRIMAS Y RISAS A LA ORDEN

Fukigen na Mononokean es una comedia divertidísima, que te va a provocar sonrisas incómodas cada vez que te acuerdes de sus chistes.

Sin embargo, mientras que los primeros 15 minutos de cada episodio son de pura diversión, los últimos 9 son de drama al por mayor, pues las historias que los youkai cuentan acerca del por qué no han podido cruzar al otro lado, son muy tristes.

Hanae y Abeno son la típica pareja dispareja, siempre están peleando por todo, lo cual, usualmente, provoca situaciones muy graciosas. Así que, ¿por qué no le echas un ojito?, te vas a divertir mucho.





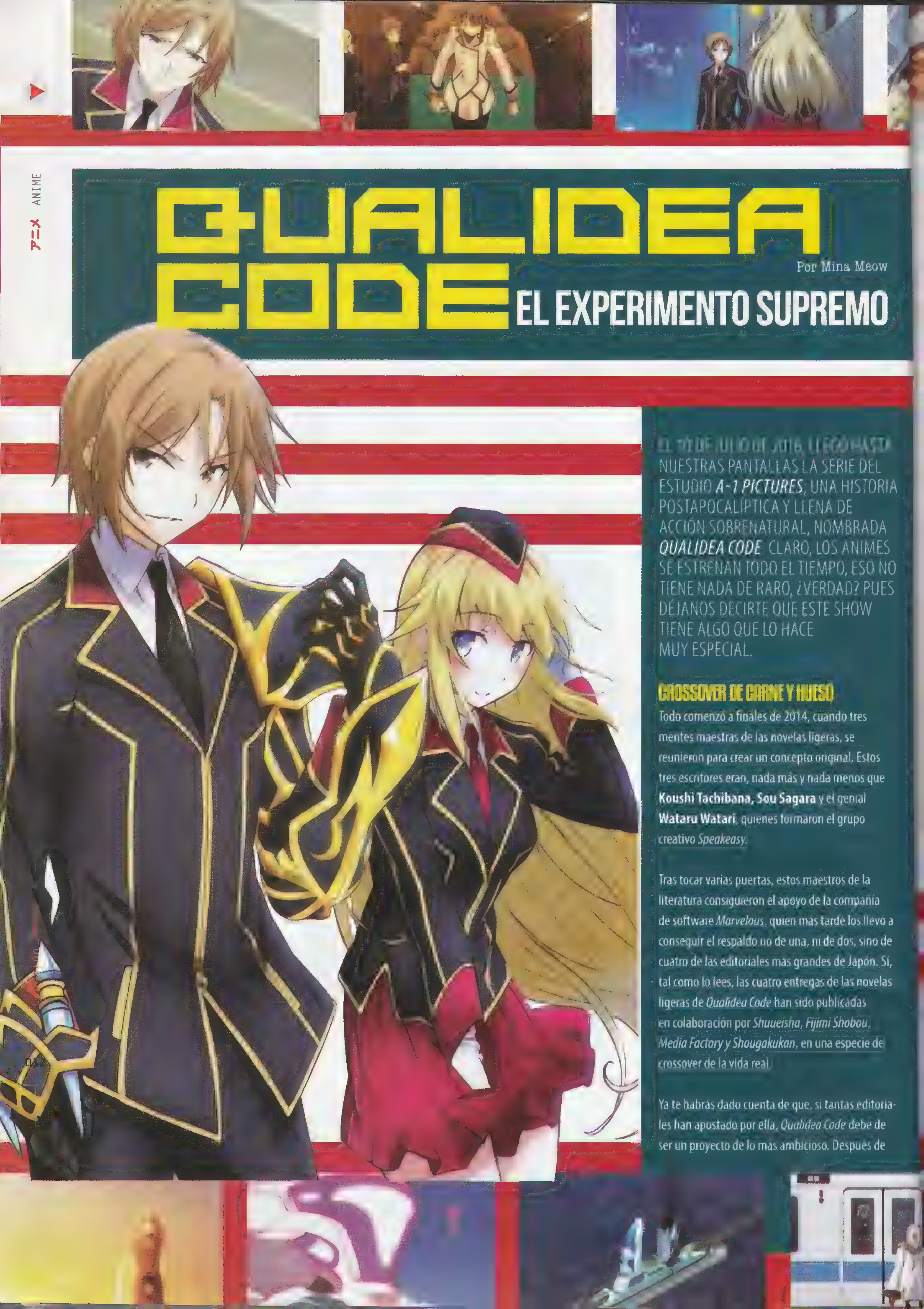
FICHA TÉCNICA

Género: Comedia
Idea original: Poni-Pachet, Dramatic Create
Director: Hisayoshi Hirasawa
Diseño de personaje: Sonoka Kuroiwa
Guión: Yuumasu
Estudio: Creators in Pack
Episodios: 12

SEIYUUS:

Scarlet: Mitsuhiro Ichiki
Ceasar: Takuya Kirimoto
Caramia: Tarusuke Shingaki
Kyrie: Okitsu Kazuyuki
Axel: Atsushi Kakehashi





QUALIDEA CODE EL EXPERIMENTO SUPREMO

Por Mina Meow

EL 10 DE JULIO DE 2016, LLEGÓ HASTA NUESTRAS PANTALLAS LA SERIE DEL ESTUDIO ***A-1 PICTURES***, UNA HISTORIA POSTAPOCALÍPTICA Y LLENA DE ACCIÓN SOBRENATURAL, NOMBRADA ***QUALIDEA CODE***. CLARO, LOS ANIMES SE ESTRENAN TODO EL TIEMPO, ESO NO TIENE NADA DE RARO, ¿VERDAD? PUES DÉJANOS DECIRTE QUE ESTE SHOW TIENE ALGO QUE LO HACE MUY ESPECIAL.

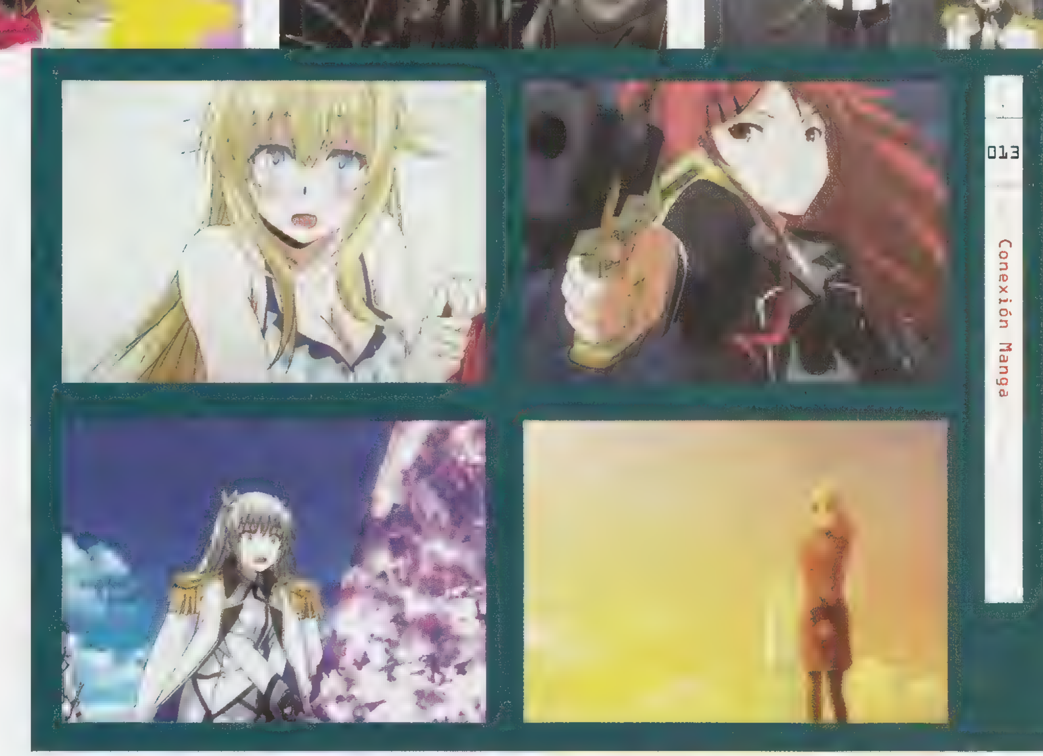
CROSSOVER DE CARNE Y HUESO

Todo comenzó a finales de 2014, cuando tres mentes maestras de las novelas ligeras, se reunieron para crear un concepto original. Estos tres escritores eran, nada más y nada menos que **Koushi Tachibana, Sou Sagara** y el genial **Wataru Watari**, quienes formaron el grupo creativo *Speakeasy*.

Tras tocar varias puertas, estos maestros de la literatura consiguieron el apoyo de la compañía de software *Marvelous*, quien más tarde los llevó a conseguir el respaldo no de una, ni de dos, sino de cuatro de las editoriales más grandes de Japón. Sí, tal como lo lees, las cuatro entregas de las novelas ligeras de *Qualidea Code* han sido publicadas en colaboración por *Shuueisha, Fijimi Shobou, Media Factory* y *Shougakukan*, en una especie de crossover de la vida real.

Ya te habrás dado cuenta de que, si tantas editoriales han apostado por ella, *Qualidea Code* debe de ser un proyecto de lo más ambicioso. Después de

todo, las copias de los libros se han vendido realmente bien. Sin embargo, aún nos queda ver si el anime (producido por *A-1 Pictures* y dirigido por **Kenichi Kawamura**) está a la altura de las circunstancias.



¿QUÉ PASÓ AQUÍ?

En un futuro no muy lejano, la humanidad entera ha sido atacada por una malvada especie de seres interdimensionales, llamados *Unknown*. En realidad nadie ha visto a una sola de estas temibles criaturas, pero sus naves son inmunes a todas las armas terrestres conocidas hasta ahora, además que son indetectables para nuestros radares.
Era cuestión de tiempo para que las grandes capitales del mundo cayeran bajo los ataques de los *Unknown*, por lo cual, la única esperanza de la humanidad era preservar lo más valioso que le quedaba: sus niños.

¡Así es!, en un movimiento desesperado, el gobierno japonés ordenó que todos los niños sobrevivientes a los ataques se trasladaran a una locación secreta, donde fueron puestos en animación suspendida a bajas temperaturas. Es decir, que, básicamente, el ejército hizo con los chamacos, lo mismo que uno hace con lo que sobra de la cena de navidad: ¡¡¡ponerlos en el refri!!!

Mientras que los más jóvenes dormían en sus heladas camas, los adultos se encargaban de desarrollar la tecnología suficiente para plantarles cara a los *unknown*. Así nacieron varias generaciones de armas súper avanzadas, un medio de transporte terrestre capaz de moverse a velocidades supersónicas, una red de vías de tren sobre el Océano Pacífico y, lo más importante de todo, un sistema de modificación genética (llamado *world*) que abrió la posibilidad de crear súper-soldados.

¡HORA DE DESPERTAR!

Décadas después del inicio de la invasión, la humanidad está lista para lanzar su contraataque. Miles de millones de personas alrededor del mundo han muerto durante la guerra, todas las naciones del mundo han caído (menos Japón, convenientemente), y las únicas ciudades que quedan en pie son Tokio, Kanagawa y Chiba.

¡¡¡Toda la Historia del hombre se resume en este momento!!!

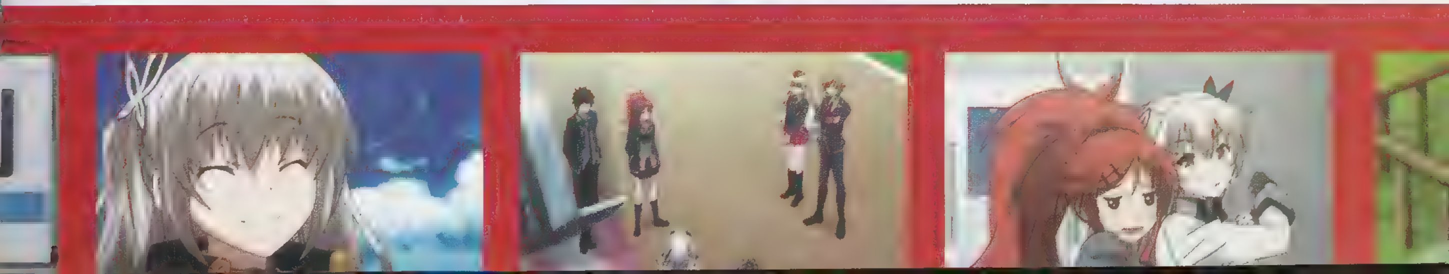
Los niños que fueron congelados años atrás, son despertados sólo para darse cuenta de que se han convertido en unos adolescentes muy guapos y sexis. Estos valientes chicos son la última esperanza de la humanidad y, por ello, deben pasar por un estricto adiestramiento militar.

Sin embargo, algunos elegidos son modificados genéticamente con el poder del *world*. Aquí es donde nuestra verdadera aventura inicia.



CON ESOS AMIGOS...

El anime arranca con Ichiya, nuestro protagonista, mirando hacia el mar y recordando los últimos momentos de su vida antes de ser congelado como pavo en el súper. De pronto, la alerta de ataque comienza a sonar y todos los estudiantes son llamados a la línea de combate.



Sin embargo, antes de que sus compañeros puedan siquiera alistarse para el combate, Ichiya emprende el vuelo y derriba a toda una flota *unknown*, ¡¡¡con sus propias manos!!!

Al lugar llega Canaria, la chica más bonita de este mundo postapocalíptico, quien regaña a nuestro héroe por arriesgarse de esa manera. Cuando pasa el susto, estos dos amigos se preparan para asistir a una reunión importante.

En esa junta se reúnen los representantes de las academias militares de las tres ciudades para diseñar nuevas estrategias. De parte de Tokio, asisten Canaria e Ichiya; por Chiba acuden los hermanos Chigusa, Asuha y Kasumi; y representando a Kanagawa van Maihime y Hotaru.

Ahí aprendemos que Ichiya es un presumido de primera categoría, pues no escucha nada de lo que sus compañeros dicen y se la pasa subestimando los poderes de los demás estudiantes. Al acabar la reunión, una enorme flota unknown ataca la base marítima de Aqua Line, por lo que todas las reservas de estudiantes son transportadas ahí.

La batalla resulta menos feroz de lo que se esperaba y, pronto, los estudiantes comienzan a pelear entre ellos para ser los primeros en derribar las naves enemigas, ya que, en este nuevo mundo, el rango militar lo es todo. ¡Total!, la batalla termina en desastre cuando la bella Maihime lanza un poderosísimo ataque que destruye gran parte de la base. No cabe duda que a nuestros héroes les queda mucho por aprender todavía.

Lo mejor de *Qualidea Code* es su historia, o sea, bastan unos cuantos minutos para que la trama de este genial anime te atrape por completo. El guión, realizado personalmente por Sagara, Watari y Tachibana, es simplemente brillante.

Si ya te echaste las cuatro novelas, notarás que la animación no está basada en ninguna de ellas en particular, sino que se trata de algo así como un crossover donde conviven los protagonistas de los primeros tres libros en una historia original.

La animación tampoco está nada mal, aunque las secuencias en 3D de repente se ven medio chafitas (nada grave, en realidad).

Así que, sí, sin duda, Qualidea Code está a la altura de esas novelas que tanta emoción nos han traído.

¡¡¡Corre a verla!!!



FICHA TÉCNICA

Género: Acción, sobrenatural

Idea original:
Wataru Watari
Sou Sagara
Koushi Tachibana

Director: Kenichi Kawamura

Diseño de personajes:
Matsuryu
Hisayuki Tabata

Guión:
Wataru Watari
Sou Sagara
Koushi Tachibana

Estudio: A-1 Pictures

Episodios: 12

SEIYUUS:

Canaria: Yui Ishikawa
Ichiya: Souma Saitou
Kasumi: Yuuma Uchida
Asuha: Chika Anzai
Maihime: Aoi Yuuki
Hotaru: Ayaka Fukuhara



JUSTO CUANDO LA EUFORIA POR CIERTOS CHICOS MÁGICOS COMENZABA A CALMARSE, UNA NUEVA TEMPORADA DE ***BINAN CHIKYUU BOUEI-BU LOVE!*** (TAMBIÉN CONOCIDA COMO ***CUTE HIGH EARTH DEFENSE CLUB LOVE!***) ESTABA EN EL HORNO. Y. . . ADIVINA QUÉ. . . ¡ES HERMOSA!

BINAN KOUKOU CHIKYUU BOUEI-BU LOVE! LOVE!

SEGUNDA TEMPORADA... ¡¡¡CON MÁS AMOR QUE NUNCA!!!

[illegible]

¡Así es!, *Binan Koukou Chikyuu Bouei-bu LOVE! LOVE!*, se estrenó en julio del 2016, esta vez bajo la producción de *Studio Comet*, a diferencia de la primera temporada, que fue animada por *Diomedea*. Pero que no te preocupe demasiado la mudanza de estudio, ya que todo lo que hizo famosa a esta divertida parodia, sigue en donde lo [illegible]



SALUDO Y DESPEDIDA

El verano ha terminado y los chavos del Club de Defensa de la Tierra se toman un merecido descanso en la cálida tina de los baños Kurotama [illegible] de Conquista.

Como si los hubiesen llamado con la mente, llegan al cuarto de baño los integrantes del Club de Conquista, ya sin su malvado erizo verde. [illegible]

[illegible] que ambos muchachos se desmayen en plena tina.



Después de rescatar a sus compañeros de una muerte muy vergonzosa, los chicos de ambos clubs protagonizan una emotiva escena, pues el Club de Conquista está a punto de partir a estudiar al extranjero. Por lo que el rubio Yumoto les promete irlos a despedir al aeropuerto.

UPGRADE EN 3, 2, 1...

Después de la cálida despedida, nuestros mágicos héroes regresan a la tina para relajarse otro rato. Sin embargo, un monstruo con forma de reloj de arena se les aparece para aguarles la diversión. Esta abominación es bastante poderosa, pues a los Battle Lovers no les da tiempo de transformarse (o siquiera de cubrirse sus miserias con una toalla) y terminan enterrados debajo de una tonelada de arena rosa.

¡Huy!, ¡pero eso no es lo peor!, pues, durante la batalla, sus *loveracelets* (o sea, las pulseritas con las que se transforman), terminan hechas pedazos. Con la arena hasta el cuello, nuestros héroes son incapaces de moverse y todo parece indicar que su fin ha llegado. Por suerte, Goura, el hermano mayor de Yumoto, llega para hacerse cargo del monstruo, por lo que ese reloj-de-arena-súper-desarrollado, huye despavorido.

Al día siguiente, los chicos regresan al salón del Club y se encuentran con la novedad de que el monstruo ya los estaba esperando. En-kun, siendo el caballero que es, le pregunta a la deforme criatura si la batalla puede esperar hasta que regresen de despedir a sus exenemigos en el aeropuerto, a lo que el enorme reloj responde ¡con otra tonelada de arena!, así, directo en la cara de nuestros héroes.

El combate continúa en el patio de la escuela. Ya que los Battle Lovers no tienen más sus poderes, no les queda de otra que enfrentarse al monstruo a puñetazo limpio. Entonces, de la nada, Wombat regresa de donde quiera que se haya metido y les da a los guapos guerreros un nue[illegible] juego de *loveracelets*.

[illegible] poderes y, obviamente, una secuencia de transformación de [illegible] como nos gusta).

[illegible]

NADIE QUIERE A LOS PRESUMIDOS... ¿VERDAD?

[illegible] Haruhiko y Akihiko. Este par tiene como misión convertirse en los idols más admirados de la galaxia [illegible]nte o incluso matar. Bueno, en realidad no es para tanto, pues los Beppu comienzan su vida como alumnos de la Academia Binan, ganándose los corazones de sus compañeros con su guapura y habilidad. El primero en caer en su hechizo es Osou, un gordito chistoso al que todos odian por ser tan suavecito y abrazable (bueno, no, en realidad lo odian porque se la pasa diciendo mentiras).

Esa misma noche, los Battle Lovers se dirigen a los baños Kurotama para relajarse un poco. Sin embargo, frente al establecimiento hay un extraño castillo que no estaba ahí por la mañana. En ese lugar, viven los presumidos hermanos Beppu.

Más tarde, los Battle Lovers son llamados a la acción, pues un extraño monstruo hecho de tofu ha estado aterrorizando la ciudad. ¡Así es!, se trata de Osou, quien ha sido transformado por la magia malvada de los Beppu y su ardilla verde, Dadacha.

El gelatinoso monstruo no es rival para los amorosos ataques de nuestros bellos héroes y, en poco tiempo, Osou vuelve a ser el gordito mentiroso de siempre. Mientras los defensores de la Tierra intentan volver a casa a des[illegible] enemigos poderosos. ¡Huy!, ¡qué miedo!

UN [illegible]

La verdad es que la animación sí sufrió un poquito después de la mudanza de estudio. Sin embargo, el resto del staff sigue trabajando para que esta nueva temporada sea tan exitosa como la primera. Y, ¿sabes algo?, todo indica que lo han logrado.

Los chistes bobos, las parodias descaradas y los personajes despistados siguen justo donde los dejamos, y esta segunda entrega apunta para llegar, nuevamente, hasta lo más alto del anime en una temporada de verano que está por acabar. Así que, ¡no pierdas el tiempo!, corre a disfrutar de *Binan* [illegible]





Como suele pasar en toda segunda temporada, con las nuevas pulseras también llegan nuevos poderes y, obviamente, una secuencia de transformación dos veces más larga y exagerada (justo como nos gusta).





FICHA TÉCNICA

Género: Parodia, chicos mágicos, comedia
Idea original: Kurari Umatani
Director: Shinji Takamatsu
Diseño de personajes: Mayumi Hara
Guión: Michiko Yokote
Estudio: Studio Comet

SEIYUUS:

Atsushi: Koutarou Ishiyama
En: Yuichirou Umehara
Io: Yusuke Shirai
[illegible]: Kazutomi Yamamoto
Ryuu: Toshiki Masuda
[illegible]: Makoto Terada



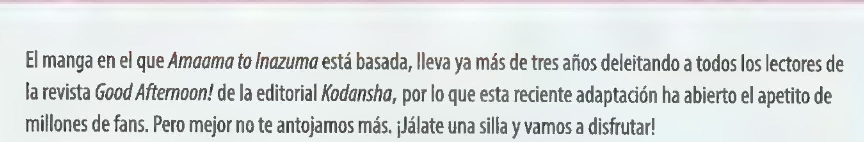


AMAAMA TO INAZUMA

Por Nozomu Rodríguez

CARIÑO CON SABOR A ARROZ

HOY TE TENEMOS PREPARADA UNA HISTORIA DE LO MÁS SABROSA. SE TRATA DE *AMAAMA TO INAZUMA* (CONOCIDA EN OCCIDENTE COMO *SWEETNESS AND LIGHTNING*) LA ADAPTACIÓN AL ANIME DE LA OBRA MAESTRA DEL JOVEN MANGAKA GIDO AMAGAKURE. ESTA DULCE AVENTURA LLEGÓ A LA TELEVISIÓN JAPONESA EL PASADO 4 DE JULIO DE 2016. PRODUCIDA POR EL ESTUDIO TMS *ENTERTAINMENT* Y DIRIGIDA POR EL NOVATO TAROU IWASAKI.



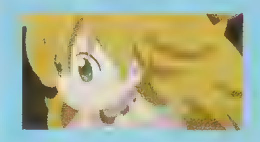
El manga en el que *Amaama to Inazuma* está basada, lleva ya más de tres años deleitando a todos los lectores de la revista *Good Afternoon!* de la editorial *Kodansha*, por lo que esta reciente adaptación ha abierto el apetito de millones de fans. Pero mejor no te antojamos más. ¡Jálate una silla y vamos a disfrutar!





HAMBRE... ¡DE AMOR!

Amaama to Inazuma es la muestra perfecta de que una historia tierna, graciosa y feliz también puede comenzar con una tragedia. Kouhei es un hombre realmente ocupado. Durante el día da clases en una preparatoria y por la noche se queda levantado, hasta tarde, calificando tareas y preparando exámenes.





Esto no sería un problema si no fuera porque el buen Kouhei tiene una responsabilidad mucho más grande. Resulta que este amable profesor también es padre soltero. Así es, desde que su amada esposa, Tae, murió hace seis meses, este hombre ha tenido que arreglárselas para sacar adelante a su pequeña hija Tsumugi, de 5 años de edad.

Tsumugi es la cosa más linda del mundo. Es divertida, ocurrente y muy obediente. Sin embargo, la pérdida de su madre la ha afectado en formas que no se ven a simple vista. Aunque la pequeña rara vez se queja y es muy madura para su edad, es obvio que mamá le hace mucha falta.

Tsumugi extraña comer comida casera y recién preparada, ya que su papi sólo le puede ofrecer alimentos congelados, todo debido a sus otras obligaciones. Lo cierto es que Kouhei es un hombre muy capaz y sabe hacer de todo en la casa... ¡¡¡excepto cocinar!!!

Para acabarla de amolar, Tsumugi y Kouhei llevan meses sin poder sentarse a la mesa juntos a cenar, y a menudo la nena termina comiendo su comida instantánea con el televisor como única compañía.

EL CLUB DE LA CENA EN FAMILIA

Sin embargo, esta triste situación cambia un buen día mientras padre e hija caminan por el parque. Al pasar junto a un gran árbol, Tsumugi se da cuenta de que una chica está llorando mientras come una orden entera de *onigiri*.

Kouhei y su hija se acercan a ver qué pasa. Resulta que la chica, llamada Megumi, llora porque su mamá no tuvo tiempo para acompañarla al parque a pesar de que habían planeado esa salida con mucha anticipación.

Tsumugi logra calmarla con su ternura y, en agradecimiento, Megumi le ofrece una bola de arroz. O se la ofrecería, si no se las hubiera comido todas.

Como disculpa, Megumi le da a Kouhei la tarjeta de su negocio familiar, un restaurante escondido en lo más profundo de un callejón. Al día siguiente, Tsumugi y su papá visitan el pequeño lugar con muchas ganas de comer algo rico.

La cosa es que la mamá de Megumi no está y la chica (que resulta ser alumna de Kouhei en la preparatoria) no sabe cocinar. A pesar de esto, la joven toma valor y prepara el único platillo que sabe hacer: arroz cocido. Aunque no es el plato más espectacular del mundo, los tres solitarios corazones se lo devoran.

A partir de entonces, estos tres personajes acuerdan encontrarse para cenar rico todas las noches, aunque eso signifique que Megumi y Kouhei deberán aprender a cocinar.

PARA REÍR Y LLORAR

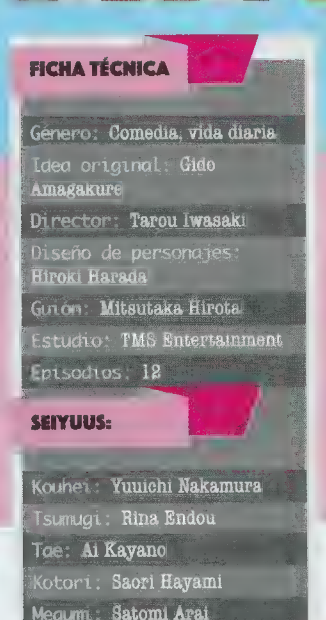
Amaama to Inazuma es una comedia, de eso no nos queda duda. Sin embargo, también es una serie llena de momentos tan emotivos que pondrían a llorar hasta a una piedra. Por otro lado, Komugi es de esos personajes que se roban el show desde el primer momento que aparecen en la pantalla. ¡Hasta dan ganas de tener hijos!

En medio de toda la diversión, esta serie tiene un mensaje sumamente poderoso acerca de la amistad y la importancia de expresar nuestros sentimientos. Pero sobre todo, nos enseña todos los obstáculos que deben pasar las madres y los padres para sacar adelante a sus hijos, y nos muestra que hay varios tipos de familia, cada uno tan respetable como el otro.

Pero bueno, moralejas aparte, *Amaama to Inazuma* es un anime que no te puedes perder. Créenos, las risas (y las lágrimas) bien lo valen.







FICHA TÉCNICA

Género: Comedia, vida diaria
Idea original: Gido Amagakure
Director: Tarou Iwasaki
Diseño de personajes: Hiroki Harada
Guion: Mitsutaka Hirota
Estudio: TMS Entertainment
Episodios: 12

SEIYUUS:

Kouhei: Yuuichi Nakamura
Tsumugi: Rina Endou
Tae: Ai Kayano
Kotori: Saori Hayami
Megumi: Satomi Arai
Shinobu: Haruka Tomatsu
Yuusuke: Tomkazu Seki







THUNDERBOLT FANTASY

Por [illegible]

ESGRIMA ANCESTRAL COMO NUNCA LO HABÍAS VISTO

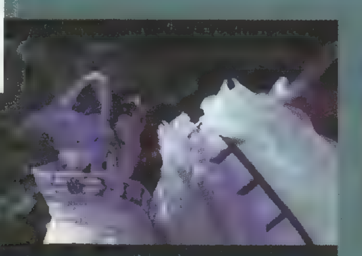


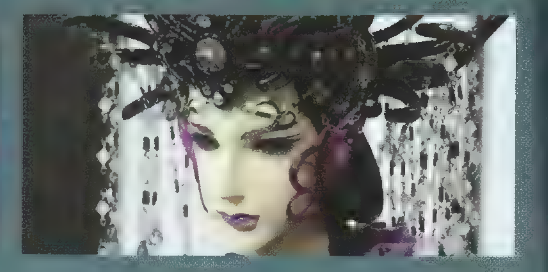
SI TE DECIMOS "SHOW DE MARIONETAS", LO MÁS SEGURO ES QUE INMEDIATAMENTE PIENSES EN UNA FUNCIÓN DE TEATRO GUIÑOL, DE ÉSOS QUE A VECES DAN EN LAS ESCUELAS O EN LAS PLAZAS; O BIEN, PUEDE QUE TE VENGAN A LA MENTE ALGUNOS PROGRAMAS PARA NIÑOS DE KÍNDER EN LOS QUE SALEN MONSTRUOS PELUDOS Y AVES GIGANTES

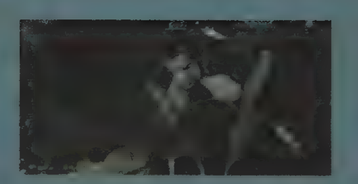
Por eso, te rogamos, no te asustes ni vayas a huir, porque, en esta ocasión te presentaremos un show de marionetas como nunca antes lo habías visto. Se trata de *Thunderbolt Fantasy*, un programa de TV creado por el artista japonés **Gen Urobuchi** en colaboración con la compañía de teatro taiwanesa *Pili International Multimedia*, el cual salió al aire en Japón, el pasado 13 de julio de 2016.

Thunderbolt Fantasy es una serie en la que los títeres de guante son los actores principales. Esta clase de marionetas, por si no lo sabías, tienen una historia de varios siglos en toda Asia, y hoy llegan hasta la pantalla con esta épica historia.










TODO POR UN COCHINO PARAGUAS

En una noche tormentosa, un viajero, de nombre Shang Bu Huan, cruza un oscuro bosque. Al parecer, este hombre odia la lluvia, pues no duda ni un segundo en robarse un paraguas destinado a proteger del agua a una estatua de Buda.

Éste parece ser el crimen perfecto, pues no hay un solo testigo en los alrededores. No, espera, sí lo hay. Debajo de un árbol, resguardándose de la lluvia mientras fuma de una extraña pipa, se encuentra un raro hombre de pelo blanco. Se trata de Lin Xue Ya, un ser de otro mundo que anuncia el destino de las personas.

Lin le informa a Shang que, si decide quitarle el paraguas a la estatua, deberá ser compasivo y ayudar a la siguiente persona en apuros que vea en el camino. Pensando que el trato no es tan difícil de cumplir, Shang acepta y se lleva la sombrilla.

La cosa es que el viajero debe cumplir con su promesa de inmediato, ya que, unos metros adelante, se encuentra con una chica gravemente herida, quien, a pesar de tener varios huesos rotos, huye a toda velocidad. ¡Y cómo no!, si detrás de ella viene una banda de espadachines tratando de matarla.

Shang no sólo demuestra ser un buen ladrón de sombrillas, sino que también da una cátedra de esgrima al deshacerse de los malandrines con facilidad. Por si fuera poco, nuestro héroe también posee poderes curativos, con los cuales sana las heridas de la pobre chica.

UN PODEROSO ENEMIGO

La fugitiva resulta ser Dan Fei, la guardiana de la legendaria espada Tian Xing Jian, quien debe cuidar esa reliquia para evitar que caiga en manos del malvado general Mie Tian Hai. Ese malévolo ser es el líder de la organización Xian Gui Zong y busca hacerse de la espada para dominar el mundo.

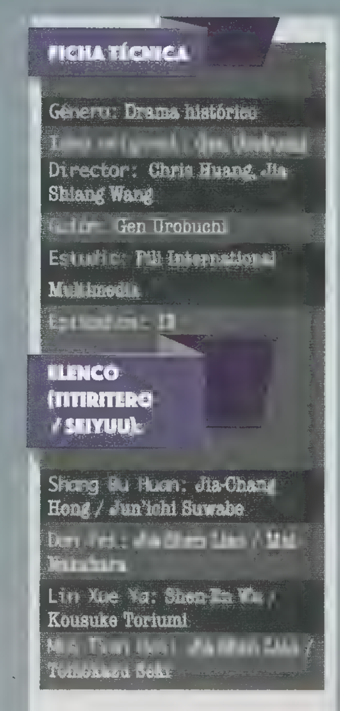
Shang lleva a Dan Fei al lugar donde se encontró con Lin Xue para que descanse. Sin embargo, no cuenta con que uno de los soldados de Mie Tian Hai está por llegar para matar a la guardiana mientras duerme. Shang se deshace de su enemigo con unos cuantos espadazos, sin saber que con ello se ha ganado la enemistad de los Xian Gui Zong; y todo por un paraguas.

A partir de entonces Shang, Dan Fei y Lin Xue buscarán poner a salvo la reliquia antes de que Mie Tian Hai logre poner sus huesudas manos en ella. ¿Lo lograrán?

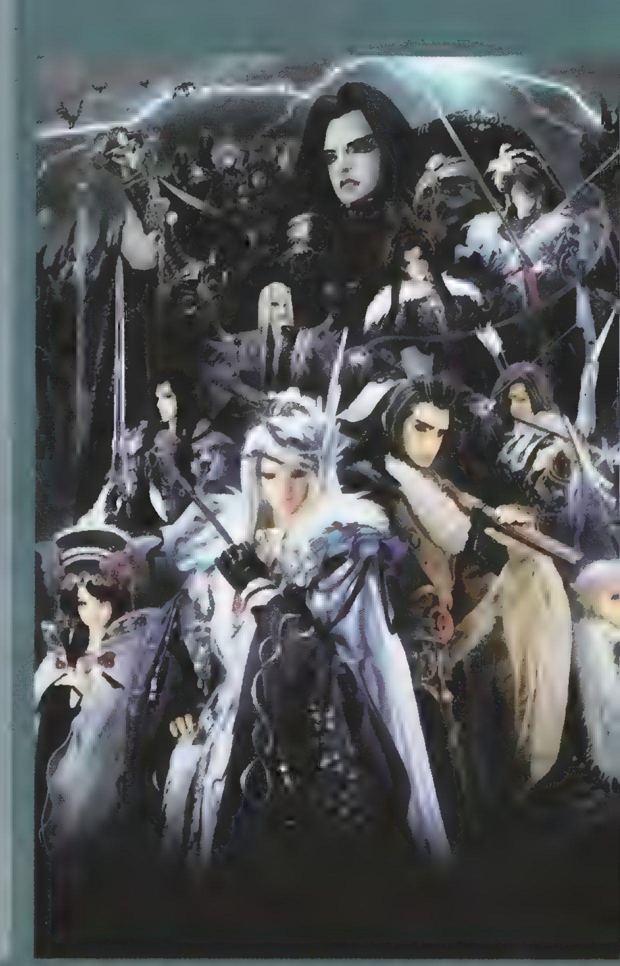
¡ADMIRABLE!

No somos expertos en teatro chino. Sin embargo, sí te podemos decir que, para tratarse de un show de títeres, la acción se ve de lo más real. Las marionetas están hechas cien por ciento a mano, desde el cabello hasta los adornos de sus ropas.
Los escenarios también son bellísimos, pues alguien se tomó la molestia de construir maquetas ultrarrealistas, con riachuelos, arbolitos y toda la cosa. Los combates son bastante dinámicos y la historia es casi adictiva.

Thunderbolt Fantasy es una experiencia que no te debes perder por ningún motivo, pues ha redefinido el término "show de marionetas" para siempre. ¡Échale un ojo!, ¡vale mucho la pena!









KUNIHIKO IKUHARA

"MAGICAL PHILOSOPHY"

[illegible] [illegible] Seda

LOS GRANDES GENIOS NO SIEMPRE ESTÁN A LA VISTA DE TODOS. LAS HISTORIAS QUE TANTO NOS CONMUEVEN VIENEN DE LA MENTE DE ALGUIEN DETRÁS DEL TELÓN. ESTA VEZ LES HABLAREMOS DE UNA PERSONALIDAD EN EL MUNDO DEL ANIME, CUYA FILOSOFÍA SE HA REFLEJADO EN CADA UNO DE SUS TRABAJOS.

UN TRABAJO CONSTANTE

Kunihiko Ikuhara empezó su carrera en 1986, cuando se unió a *Toei Animation* justo después de haberse graduado en diseño gráfico, por el *Komatsu City College*. En la mítica compañía fue asistente de **Juinichi Sato** en *Maple Town Stories* (en la primera y segunda temporada, *New Mapple Town Stories*), y en *Mōretsu Atarō*, la relación entre Sato e Ikuhara es muy interesante, gracias a las libertades que Sato le otorgó a Ikuhara, fue que pudo llegar tan lejos. En 1989 y 1991 fue asistente de dirección para la serie *Akuma-kun* y el largometraje *Magical Taruruuto-kun*, respectivamente. En el 91 obtiene su primer cargo titular, dirección de episodio en *Kingyo Chuuihou!*

En 1992 es cuando da el gran salto con el clasiquísimo *Sailor Moon*, empieza por dirigir ocho episodios de la primer temporada, después, en *Sailor Moon R*, dirige del capítulo 14 al 43 (el arco *Black Moon*, después de los "hermanos alienígenas").

También se desempeñó en el *storyboard* y la dirección artística. Posteriormente, en *Sailor Moon S*, la película de esta entrega *y Sailor Moon Super S*, se encargaría de la dirección general, con el resultado maravilloso que ya todos conocemos.

Sailor Moon, significó para la carrera de Ikuhara un entendimiento completo de su estilo, sobre todo al llegar *Sailor Moon S*, aquí pudo explotar un "lado obscuro" de su estilo tan femenino, y pudo darle un estilo icónico a personajes como Sailor Uranus y Sailor Neptune, es decir, encontró una línea un poco más madura.

Luego de diez años, Ikuhara decide abandonar *Toei Animation* y entrar a un estudio más modesto, el *J.C Staff*, donde también se dedicó a la docencia. A la par, creó el colectivo *BE-PAPAS* con algunos grandes artistas que conoció durante su estancia en *Toei:* **Yuichiro Oguro, Chiho Saito, Shinya Hasegawa, Yoji Enokido** y su maestro Juinichi Sato.

LA FILOSOFÍA MÁGICA

En 1997 sale su obra cumbre (un clásico más en su palmarés): *Revolutionary Girl Utena.* El arte estuvo a cargo de Saito, pero la historia fue de su total autoría. Su talento también sirvió para el *storyboard* del primer episodio. Se basó en muchas obras filosóficas (como *Demian* del alemán **Hermann Hesse**), ya que su objetivo era plasmar una idea profunda sobre la vida, a través de la exploración de los sueños y las metas, siempre cuestionando algunas cosas que pensaríamos obvias.

Su siguiente obra quizá (hemos visto que mucha gente comparte la opinión) sea la "más personal": *Shoujo Kakumei Utena, Adolescence Mokushiroku,* un filme de hora y media, un *retelling de la Utena Series*. El broche de oro para una serie con tanto contenido (Saito y él siguieron su relación con el manga *The World of S&M)*.

Aunque *Toei* trató de dejarlo "mal parado" en la industria, Ikuhara siguió con una carrera increíble. Su siguiente proyecto animado fue en el 2011. Llegó con su característico estilo experimental y un shoujo muy arriesgado, es así como sale a la luz Mawaru Penguindrum. En este anime podemos encontrar grandes referencias a *Sailor Moon*, *Revolutionary Girl Utena*, etc., y una gran cantidad de lindos pingüinos, pero lo verdaderamente genial de esto, es la narración en retrospectiva sobre la que está basada.

Su último trabajo es la controversial, surrealista, extraño, dulce y ya saben... *Yurikuma Arashi.* Otra vez con esa propuesta arriesgada a caer en lo muy "freak", pero sin dejar de lado las preguntas, lo mágico y el romance.

KUNIHARA, LA MAGIA ESTÁ A NUESTRO ALREDEDOR

Kunihara (contracción de Kunihiko Ikuhara), gracias a su gran talento, fue invitado, varias veces, a dirigir *Neon Genesis Evangelion,* pero no es su estilo. Es un tipo muy abierto con los fans, le agrada escuchar las opiniones sobre su trabajo, además disfruta de hacer cosplay.

Este genio amante de los gatos, siempre ha creído en las historias con un grado elevado de cuestionamiento a nuestro día a día, además de una revolución de la "magical girl". Es un fiel amante de los elementos *yuri* en sus obras, ¿por qué?

Él cree que el amor como elemento original de una serie suele ser más profundo, interesante y maduro cuando se vive entre dos personajes femeninos que cuando hay una pareja femenina/masculina (quizá sea ese el porqué el *yuri* resulte ser, para muchos, tan poco tratado). Kunihiko Ikuhara es uno de los pocos genios creativos que le quedan a la animación, por eso esperamos que nos siga regalando un poco más de su pasión y visión de la vida.



DEJA QUE **CONEXIÓN MANGA**
TE ACOMPAÑE CADA DÍA DEL AÑO

a sólo $60.00

REVISTA CALENDARIO
CONEXIÓN MANGA 2017

BÚSCALO EN SANBORNS
Y EN TU PUESTO DE
REVISTAS FAVORITO

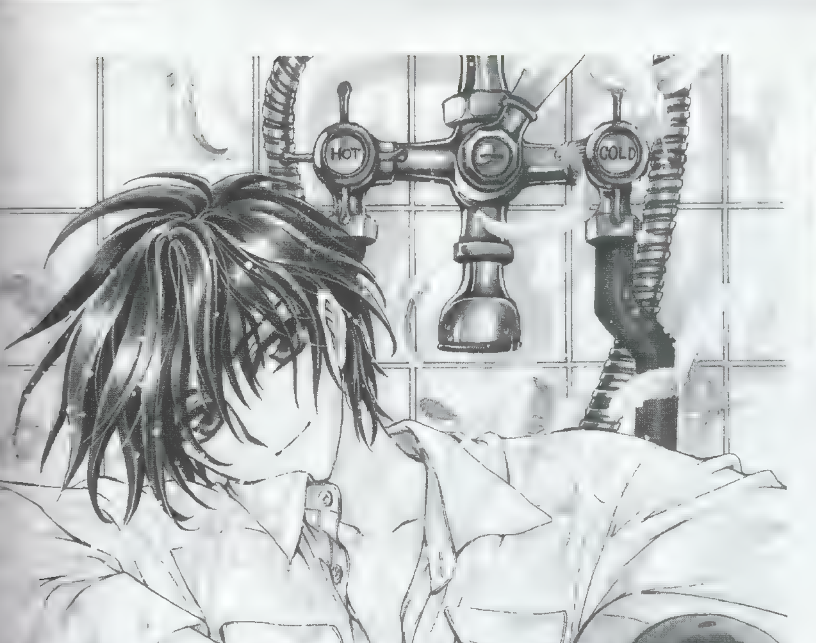


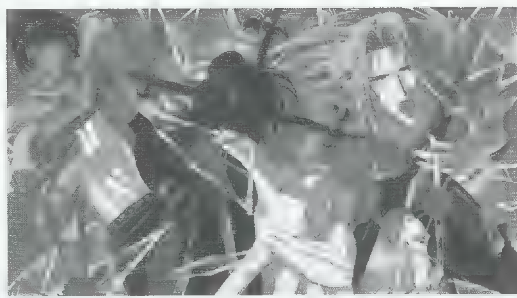


CONEXIÓN
MANGA
QUALIDEA CODE
© SPEAKEASY/MARVELOUS/A-1 PICTURES/TOKYO MX/2016


CONEXIÓN MANGA







EN EL ARTÍCULO ANTERIOR, COMENZAMOS A ANALIZAR EL FANSERVICE DIRIGIDO AL PÚBLICO FEMENINO, QUE SI BIEN EN UN PRINCIPIO NO ERA "TAN DESCARADO" COMO EL FANSERVICE DIRIGIDO A LOS HOMBRES, CON EL TIEMPO TAMBIÉN HA COMENZADO A SER MÁS AUDAZ, TANTO EN SUS TEMAS (CON LA INCLUSIÓN DEL SHONEN-AI O AMOR ENTRE CHICOS) Y SUS ESCENAS EN DONDE LOS BISHONEN SON CADA VEZ "MÁS ABIERTOS" -LITERALMENTE-, A LA HORA DE MOSTRAR SU ANATOMÍA.

FANSERVICE PARA ELLAS

Por Lobo

PORQUE LAS OTAKUS TAMBIÉN TIENEN DERECHO II



Todo esto se debió gracias a las rebeldes mangakas shojo de los años 70´s, las cuales comenzarían a sentar las bases de cómo debían ser mostrados los personajes masculinos, en las siguientes décadas.

LA REVOLUCION BISHONEN DE LOS 80´S

A pesar de que en los mangas shojo de hace unos 40 años se presentaban, hasta cierto punto, escenas de fanservice masculino e incluso relaciones shonen-ai, lo cierto es que en la mayoría de mangas y animes de los 70´s y de buena parte de los 80´s, había ciertas restricciones de cómo presentar a los personajes masculinos, para evitar caer en escenas que pudieran ser consideradas como "subidas de tono".

Sería durante esta época que muchas fans, al no encontrar en los mangas y animes (tanto shojo como shonen) el fanservice masculino que buscaban, decidirían crear sus propios mangas –o ***doujinshis***- en donde pudieran crear chicos a su completo gusto y con las características que ellas buscaban en un héroe bishonen, para ponerlos tanto en tramas de acción, romance o shonen-ai, siendo este último tema uno de los más populares entre las dibujantes de doujinshis de mediados de los 80´s.

Por supuesto, las primeras creaciones de estas dibujantes no eran más que reinterpretaciones de los personajes masculinos que salían en animes y mangas populares. Irónicamente las mangakas amateurs no usaban como inspiración para sus tramas shonen-ai a personajes de mangas shojo, sino a los masculinos y "machotes" personajes, de los mangas shonen.

Tenemos por ejemplo a *Capitán Tsubasa*, uno de los mangas más "reinterpretados" por las creadoras de doujinshis de los 80´s, y cuya popularidad aumentó con la primera versión animada de este manga, en 1983, ya que si bien Oliver Atom y el resto de sus personajes no se distinguen por ser precisamente bishonen (sobre todo por el dibujo súper-desproporcionado de *Yoichi Takahashi*), el carácter luchador, aventurero y apasionado de los diversos futbolistas de este manga, ciertamente hacía "volar la imaginación" de las creadoras de doujinshis, las cuales en sus trazos hacían versiones más "lindas" de Oliver, Steve Hyuga y Benji Price, cuyas relaciones en la versión doujinshi iban, muchas veces, más allá de la simple amistad.

Esto lo podemos ver claramente en los doujinshis shonen-ai de Supercampeones de la dibujante **Minami Ozaki**, de tan buena calidad artística y con una trama tan entretenida que esta autora usaría estos doujinshis posteriormente como la base para crear –ya como una mangaka profesional–, el manga *Zetsuai 1989,* cuya historia de la dramática relación, entre un rockero famoso y un talentoso futbolista, sentaría las reglas de lo que sería el shonen-ai, desde ese momento.

SAINT SEIYA, UN VERDADERO ANIME FANSERVICE, ¡SÓLO PARA ELLAS!

Mención aparte merece el anime de *Saint Seiya*, el cual ciertamente sería un parteaguas en cuanto al fanservice en anime, enfocado –ya sea de una forma voluntaria o involuntaria–, hacia un público femenino.

Si ya de por sí, el anime y el manga de Oliver Atom, sin tener la más mínima insinuación de shonen-ai o fanservice masculino en su trama, servía de inspiración a las creadoras de doujinshis, no es de extrañar que *Saint Seiya* (con tanto fanservice y relaciones de profunda amistad entre hombres), se volviera "oro molido" para estas mangakas amateurs.

Y es que, aunque el dibujo del mangaka **Masami Kurumada**, no era precisamente "hermoso", al pasar sus personajes al anime, estos adquirirían una nueva y carismática dimensión bishonen, imposible de resistir por las dibujantes de doujinshis, esto gracias a los rediseños de Seiya y el resto de los Caballeros, elaborados por el talentoso dibujante **Shingo Araki**, experto en crear personajes masculinos, bastante guapos y varoniles.

A esto hay que sumar que la trama de Kurumada parecía por momentos un homenaje a la belleza masculina, con personajes como Misty, El Caballero



de Plata, y Afrodita de Piscis, que prácticamente parecían enamorados de sí mismos, además de presentar, consciente o inconscientemente, situaciones que se podían interpretar como shonen-ai, con escenas como en la que Shun se abraza a Hyoga (el cual está a punto de morir congelado), para transmitirle calor.

De hecho, a diferencia del ***Capitán Tsubasa*** y otros animes y mangas shonen, que eran "reinventados" por las dibujantes de doujinshis para volver sus tramas más atrevidas, en ***Saint Seiya***, prácticamente no había nada que reinventar, como no fuera la inclusión del shonen-ai, el cual nunca existió en el manga de Kurumada.



En el anime de ***Los Caballeros del Zodiaco,*** simplemente había todo lo que las fans de los bishonen deseaban ver y que sólo podían disfrutar a través de versiones no oficiales en doujinshi. Escenas de baño, torsos o cuerpos desnudos, extremos lazos de amistad, hermandad y sacrificio entre chicos; incluso escenas de "transformación", muy parecidas a las de las magic-girls, sólo que en esta ocasión se hacían tomas del cuerpo de los ***Santos de Athena,*** cuando se ponían o quitaban la armadura, ¿verdad Shiryu?

Saint Seiya se puede considerar como un verdadero anime-fanser-vice-para-chicas, el cual sin duda debió buena parte de su popularidad a la gran cantidad de público femenino que hizo de este su anime favorito, aunque irónicamente fue creado, por un hombre, para atraer primariamente a un público masculino. Como dicen: "Nadie sabe para quién trabaja".

¡Y LLEGARON LAS CLAMP!

Como ya dijimos, fueron varias las creadoras de doujinshis que, a mediados de los 80´s, serían influenciadas por el manga de Kurumada y sus masculinos y carismáticos personajes, y entre ellas las más distinguidas serían el grupo de las **CLAMP**, las cuales comenzarían su carrera como un ***hobbie,*** al crear doujinshis inspirados en Saint Seiya.



Con el tiempo, este grupo de talentosas mangakas comenzarían a crear sus propios mangas, con personajes originales y carismáticos, pero en los que aún se podía ver la gran influencia que habían adquirido en los doujinshis que habían creado sobre los ***Caballeros del Zodiaco***, sobre todo en cuanto a los temas shonen-ai.

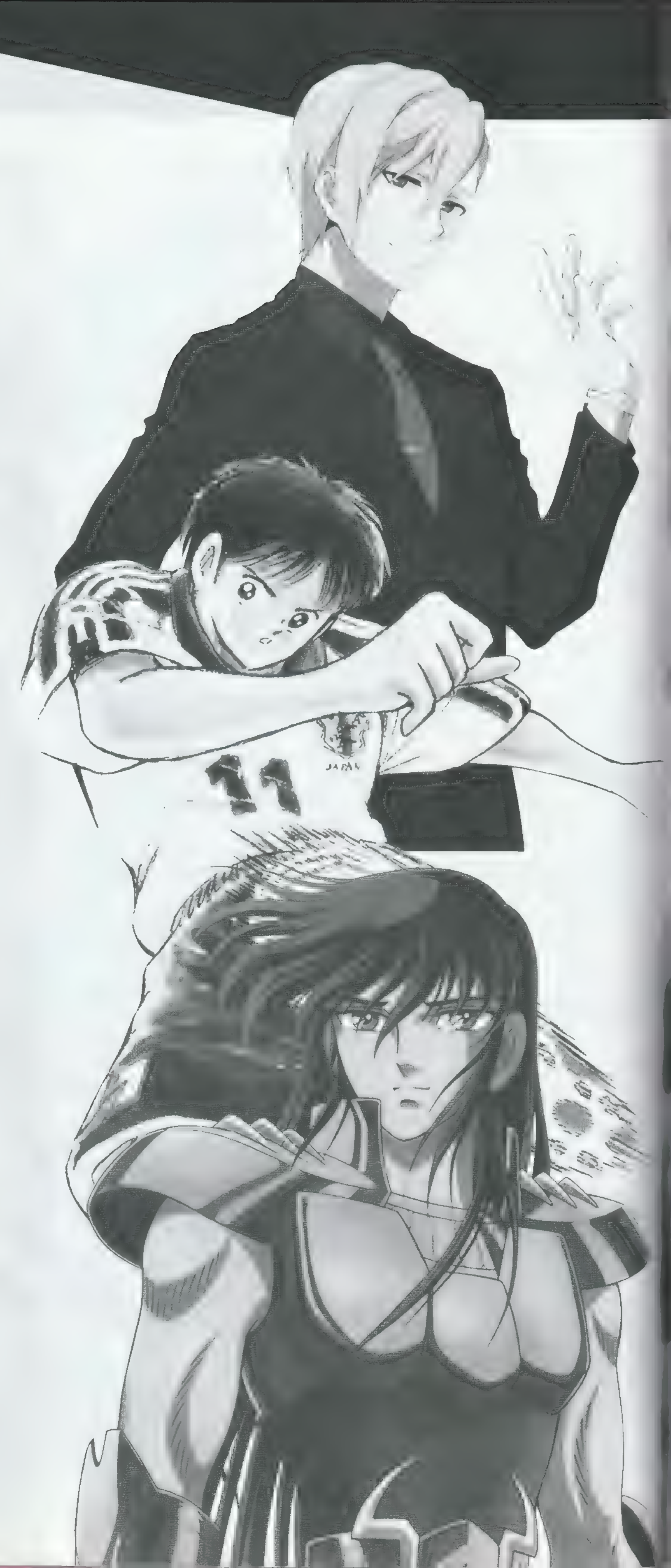
Si bien, el fanservice para chicas no es precisamente el tema principal en los diversos mangas de las CLAMP, no se puede negar que es uno de sus temas más recurrentes; y el "gancho" que hizo que muchas lectoras convirtieran a estas mangakas en las más exitosas de los 90´s, al siempre presentar a chicos guapos, carismáticos y de personalidades que iban desde el chavo solitario, como Kamui del manga X, al alegre y despreocupado Yukito de ***Cardcaptor Sakura***, personajes recurrentes en la obra de CLAMP.

Y ya que mencionamos a Yukito, ciertamente este grupo de talentosas mangakas supo muy bien cómo introducir el shonen-ai en sus mangas, aun en los que iban dirigidos a un público preadolescente, al presentarlo de una forma honesta, romántica y tierna –carente de morbo y malicia-, como lo vemos en las diversas escenas entre Toya y Yukito, las cuales, ciertamente tienen una gran carga fanservice para regocijo de las seguidoras del shonen-ai.

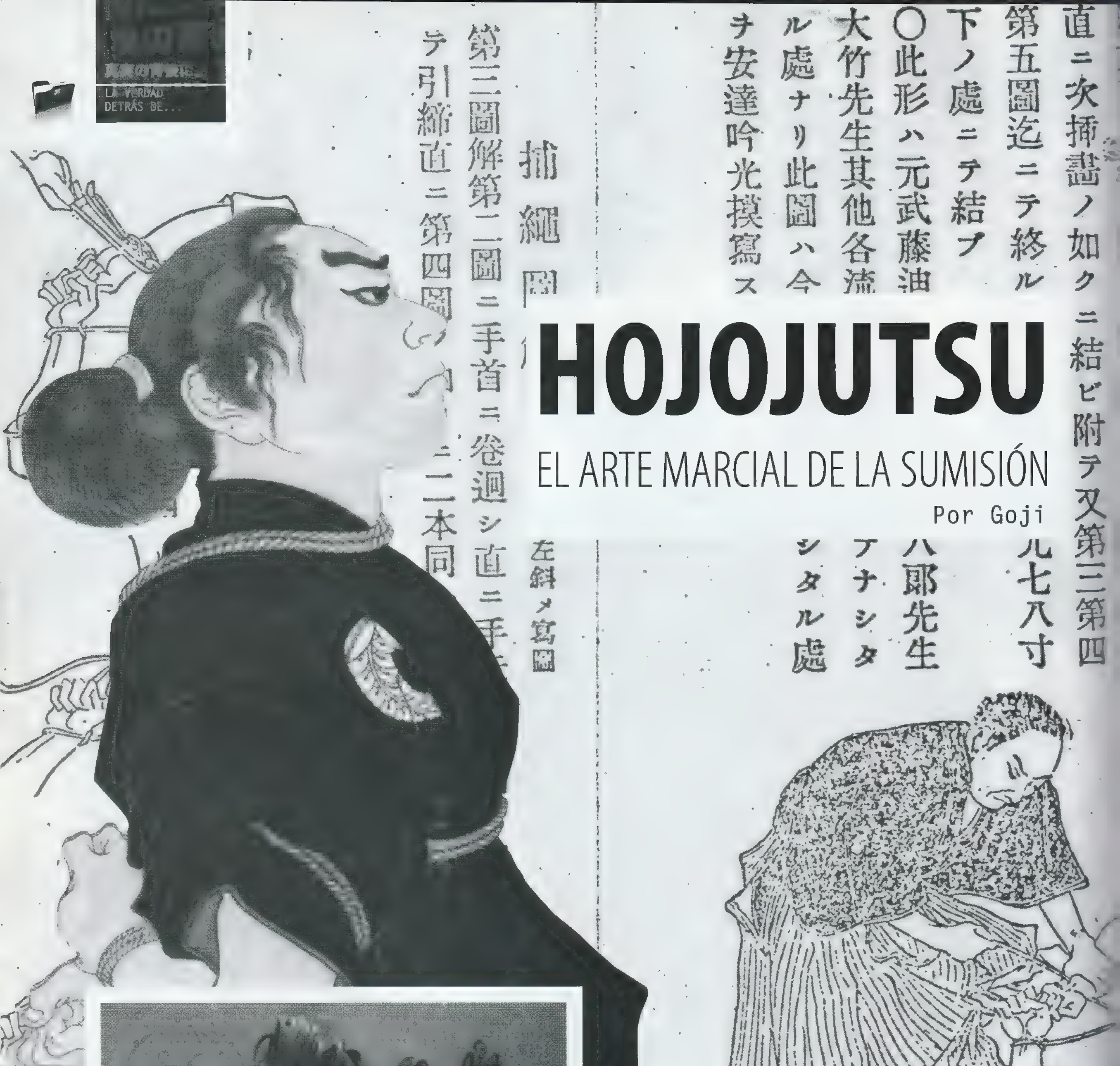
Otro cliché fanservice que se iniciaría –de forma involuntaria- en *Saint Seiya*, y que continuarían las CLAMP y otras mangakas en sus obras, era la de incluir no uno, sino a varios chicos guapos, alrededor de una única protagonista femenina.

Pero de este tema terminaremos de hablar en la próxima entrega.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!




CONEXION MANGA
TSUKIUTA © STUDIO PIERROT/MAGIC BUS/TOKYO MX/TV AICHI



HOJOJUTSU

EL ARTE MARCIAL DE LA SUMISIÓN

Por Goji

EN DIVERSOS ANIMES FANSERVICE Y HENTAI, SOLEMOS VER A CHICAS ATADAS CON CUERDAS QUE FORMAN DIVERSAS Y BIZARRAS GRECAS EN SUS CUERPOS, A ESTO SE LE LLAMA ***KINBAKU*** (ATAR APRETADO), UNA TÉCNICA, CUYO ORIGEN, LO CREAN O NO, SE DERIVA DE UN ARTE MARCIAL LLAMADO ***HOJOJUTSU*** (EL ARTE DE APRESAR CON CUERDA), CREADO POR LOS ANTIGUOS SAMURÁI EN TIEMPOS DE GUERRA.

¿Pero cómo es que este antiguo arte marcial terminó por convertirse hoy en día en un "arte erótico" usado en animacion, películas y hasta en representaciones en vivo?

Eso lo veremos a continuación.



EL ARTE DE CAPTURAR AL ENEMIGO

Los orígenes del Hojojutsu se remontan al periodo de guerras internas de Japón conocido como ***Sengoku*** (1467 a 1615), donde los samuráis que debían capturar a un enemigo en el campo de batalla, para posteriormente interrogarlo y obtener alguna información, tenían que atarlo rápida y efectivamente, muchas veces usando el ***sageo*** (la cuerda que sujetaba la vaina de su ***katana*** a su ***obi***), para evitar que éste escapara.

Con el paso del tiempo, los diversos clanes de samuráis perfeccionarían las técnicas de restringir al enemigo, adquiriendo grandes conocimientos sobre las articulaciones y de la anatomía humana y cómo flexionarlas para causar mayor o menor dolor al restringir el movimiento, usando diversos tamaños de nawa (cuerda), que incluso llegarían a tener nombres propios, de acuerdo a su función de atar.



Por ejemplo se le llamaba ***hayanawa*** (soga rápida) a la cuerda corta que se usaba para inmovilizar de momento al enemigo, (algo así como unas "esposas de policía"), y ***honnawa*** (cuerda de inmovilización), a la soga larga con la que se podía restringir de uno a cuatro prisioneros para su transporte.

De entre estas cuerdas, la más usada era la ***torinawa*** (soga de captura), la cual tenía la longitud exacta para restringir los movimientos del enemigo capturado, de forma rápida y efectiva, y que dio origen al nombre de ***Torinawajutsu*** o ***Hojojutsu,*** pues los caracteres para torinawa y hojo, son exactamente los mismos.

CUERDAS PARA ASEGURAR UNA ERA DE PAZ

Durante el Periodo Edo (1603 a 1868), del Shogunato Tokugawa, se iniciaría un largo tiempo de paz, en donde si bien muchos samurái ya no estaban en guerra, no por eso dejaban de practicar diversas artes marciales, incluyendo, por supuesto, el ***Hojojutsu***, el cual era usado principalmente como complemento de otras artes de pelea como el ***Kenjutsu*** (arte de la espada), el ***Jujutsu*** (pelea sin armas).

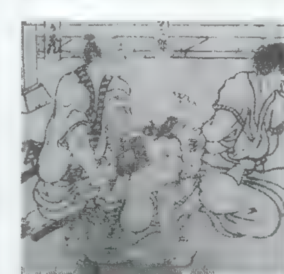
Sería durante el Shogunato que el ***Hojojutsu***, alcanzaría su máximo potencial, esto gracias a que fue incluido como complemento del arte marcial ***Taiho Jutsu*** (el arte del arresto), creado por el cuerpo policíaco del Periodo Edo, conformado en muchos casos, por ***ronins*** (samuráis sin dueño).





En esta época, además se crearían ciertas reglas en la forma en que debía ser usado el Hojojutsu al capturar a una persona, pues las cuerdas debían ser atadas en el cuerpo del cautivo de acuerdo a su condición social; si se trataba de un hombre o una mujer y, por supuesto, al grado de peligrosidad del prisionero.

Incluso se podía saber qué tan grande era el delito que había cometido el prisionero, de acuerdo a la forma en que había sido atado y al color de la cuerda que se usaba. Azul para los crímenes mayores, blanca para crímenes menores, las despreciables cuerdas negras para las clases sociales más bajas y cuerdas púrpuras para prisioneros de clases altas (como los samurái).



El Hojojutsu alcanzo tal grado de popularidad en el Periodo Edo que incluso había aproximadamente 150 escuelas de este arte marcial, distribuidas por todo Japón y cada una con sus propios estilos de atado y restricción.









UN ARTE MARCIAL "ATADO" AL CAMBIO

Durante la Era Meiji (1868-1912), los samurái ya no fueron necesarios e irónicamente, el arte del Hojojutsu que ellos mismos crearon, se usaría en su contra, al ser arrestados por la Policía Imperial Japonesa, al desobedecer la orden de entregar sus espadas.

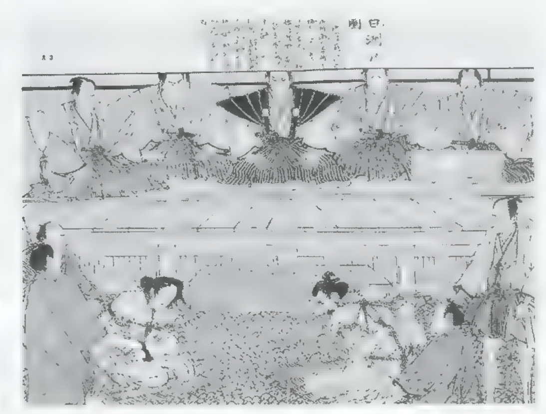
Con la desaparición de los samurái, también muchas de las técnicas perfeccionadas del Hojojutsu se perderían, debido a que cada escuela de este arte marcial cuidaba tan celosamente sus propias "técnicas secretas de atado y restricción", que nunca fueron compartidas entre los distintos clanes samurái.

Sin embargo, a inicios del siglo XX algunas personas realizaron diversas investigaciones sobre el Hojojutsu para evitar que este arte marcial se perdiera para siempre.

Tal es el caso del historiador y artista marcial **Seiko Fujita** (1898-1966), considerado como ***el último ninja autentico,*** y cuyo libro ***Zukai Torinawajutsu,*** contenía variadas y efectivas técnicas de Hojojutsu, recolectadas de diversas escuelas marciales.

Aun así, no se pudo evitar que el objetivo principal del Hojojutsu se "corrompiera", cuando el pintor y fotógrafo **Seiu Ito** (1882-1961), decidió explorar "el lado más oscuro" de estas técnicas de atado. Ito, al igual que Fujita, haría una extensa investigación sobre las particularidades del Hojojutsu, pero para aplicarlas con fines eróticos; publicando en 1923, el libro ***Historia de las costumbres de Tokyo del Periodo Edo***, el cual sería usado como referencia, aun hoy en día, por diversos artistas kinbaku y, por supuesto, en animes para adultos, por lo que no es de extrañar que Seiu Ito, incluso sea considerado como "el padre del moderno kinbaku".

A pesar de todo esto, cuando al final de la Segunda Guerra Mundial, se reformó el cuerpo de policía japonés, en 1947, se incluyeron diversas técnicas de Hojojutsu en los entrenamiento, para capturar y restringir de manera efectiva a los criminales, dando con esto un reconocimiento a este arte marcial como uno de los más antiguos y respetados en Japón.






MANGA
NEW GAME! © DOGAKOBO/MMU





MONTE KOYA

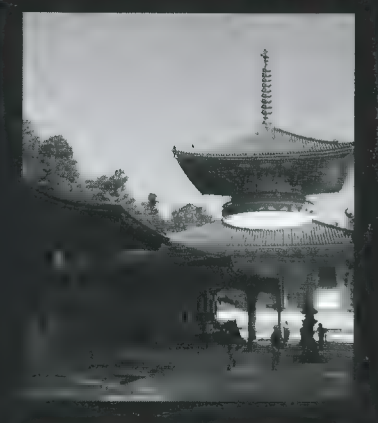
JAPÓN ES UNO DE LOS DESTINOS TURÍSTICOS MÁS POPULARES DEL MUNDO, GRACIAS A SU PERFECTA CONVERGENCIA ENTRE EL PASADO, PRESENTE Y FUTURO

CAMINO A LA ILUMINACIÓN

Por Zorro de Seda

Cuenta con grandes costas, bosques, espacios solemnes y algunos lugares que parecen mágicos. Gracias a la conservación de su cultura, podemos visitar grandes centros ceremoniales y conocer sobre una civilización maravillosa.

Esta vez les hablaremos de un lugar fundado por un solo hombre, y que con el paso del tiempo se convirtió en la capital religiosa de todo Japón.





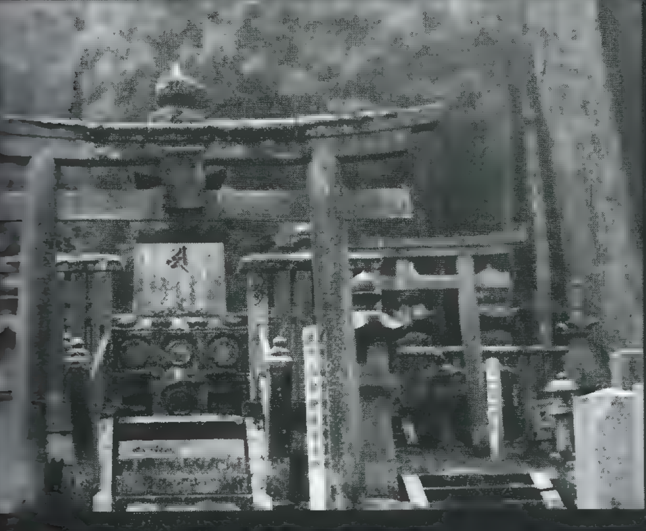
LA CAPITAL DEL BUDISMO

El Monte Koya, también conocido como ***Koyasan***, está ubicado al sur de Osaka, en la prefectura de Wakayama. Es el centro más importante del budismo en la rama Shingon, que fue introducido al País del Sol Naciente, allá por el año 805, durante el periodo Heian, por el monje **Kukai (Kōbō-Daishi**, después de su muerte), a su regreso del viaje de estudios que había hecho a China. También es uno de los principales atractivos turísticos de Osaka, y la capital religiosa de los nipones.

Este maravilloso complejo religioso es una ciudad de más de 100 templos, en una ubicación boscosa prodigiosa, así que . . . ¡postales maravillosas! Flora y fauna no faltarán. Antes de ser una enorme ciudad, era un pequeño monasterio a espaldas de Kioto, su asentamiento comenzó en año 819 (siglo IX).









NUESTRO ITINERARIO

Lo primero es llegar al Monte Koya. Desde Osaka hay que tomar el ferrocarril ***Nanai Electric*** en la estación Namba y bajarse en Gokurakubashi (esta estación se encuentra justo en la base de la montaña), después se aborda el funicular.

Ya que se baja del teleférico, se debe tomar un autobús a Senjuinbashi, el centro de la ciudad. . . ¡y es donde la aventura comienza!

En el Monte Koya existe la maravillosa posibilidad de alojarse en un templo budista y vivir una experiencia única, primero están las ceremonias ***Otsutome*** antes del desayuno, la comida vegetariana típica de la ciudad, ***shojin ryôri***, y un sinfín de exquisitas cosas que sólo este templo puede ofrecer. Todo por una cantidad que oscila entre 9 y 15 mil yenes.

La primer parada es ***Daimon*** o ***La Gran Puerta***. Esta es la entrada principal a la ciudad; mide 2.4 metros por 7.9 metros y está 25.1 metros de altura. Es custodiada por dos enormes esculturas llamadas ***Kongo-Rikishi***, creadas durante el periodo Endo. Al lado del ***Daimon*** se encuentra una pequeña ***torii*** (un arco tradicional de la cultura sintoísta) que lleva al templo Benten-dake.

El siguiente lugar que escogimos es el Templo ***Kongobuji***. Éste fue construido por **Hideyoshi Toyotomi** en 1593, por mandato del monje **Kuksi**. Tiene puertas corredizas pintadas a mano, y en la parte trasera se encuentra el ***Jardín de las piedras Banryutei***, se construyó en 1984 con rocas traídas desde el lugar de nacimiento de Kobô-Daishi, es el más grande de todo Japón. Sus piedras representan ***dragones saliendo de entre las nubes***.

Ahora está el ***Kondo***. Esta edificación es una de las originales realizadas por Kobô-Daishi. Esta construcción se ocupa paras las ceremonias y rituales de la comunidad. Fue reconstruido en 1932 y tiene en su interior, una figura de Yakushi Nyorai, el ***Buda de la salud***. Esta imagen fue obra del artista Koun Takamura.

Para nuestro siguiente punto tenemos ***Daito***. Esta construcción fue iniciada por **Kobo Daishi** en el 816 y terminada en el 887 por ***Shinzen Daitoku***, su sucesor y representa todos los principios del budismo.









Dentro de este monumental recinto, hay muchas obras de artes: una pintura de ***Dainichi-Nyorai (El gran buda del sol),*** rodeada por cuatro Budas. También hay 16 pilares con ***Bodhisattvas*** (seguidores del camino de buda), en cada uno de ellos. Todas estas obras se unen para crear un ***mandala tridimensional.***

La siguiente parada es el ***Museo Reihokan.*** La entrada es de unos 600 yenes. El museo se levantó en 1921, para preservar los tesoros más valiosos de la ciudad y que estos pudieran ser exhibidos al público. La mayoría de las obras se exhiben todo el año, pero hay algunas que únicamente en eventos especiales.

Aproximadamente el 8% de los tesoros culturales de Japón se encuentran en este museo, así que es imperdible.

El siguiente punto turístico sólo está abierto al público en el día Kyu-Sho Mie Ku, es decir, el 21 de marzo. Este es la sala Miedo. En este salón hay un retrato de Kōbō-Daishi pintado por su discípulo, **Shinnyo.** Este era su salón personal, donde meditaba, estudiaba y guardaba sus budas.

Finalmente, tenemos el ***Mausoleo de Kōbō-Daishi.*** Para poder llegar, hay que ir por el puente Minyo-no-hashi, recogeremos un poco de agua para echarlas en la cabeza de las Estatuas Jinzo -que custodian el lugar-; (esto es una tradición). En este cementerio no sólo yace Kōbō-Daishi, sino un número importante de nobles, samuráis y sacerdotes.

La geografía del lugar es muy solemne; las tumbas se mezclan con la naturaleza, lo que nos recuerda que somos uno con el gran ciclo de la vida. El panteón inicia en el templo, y un camino de pequeños faroles anaranjados nos guía hasta las tumbas. Es una experiencia verdaderamente fantástica para nuestros sentidos.

Dos kilómetros adelante se encuentra el ***Goybo,*** la tumba de Kōbō-Daishi. Este lugar está cerrado al público. Se dice que el monje no ha muerto, sino que yace en una meditación eterna en espera de la llegada del nuevo buda.

Dentro de este punto hay un templo llamado ***Toro-do*** o el ***Templo de las Linternas.*** En este lugar hay más de diez mil lámparas ardiendo desde hace muchos años; ¡un espectáculo único!
El cementerio ofrece una visita nocturna que resalta aún más la espiritualidad de este lugar, pero es algo limitada porque hay zonas que no están iluminadas, aun así es algo que no se debería perder.

EL SUEÑO DE UN "HOMBRE ILUMINADO"

Koyasan es un lugar de completa paz que invita a la reflexión y está ubicado ciertamente para el budismo: meditar en completa calma para encontrar la iluminación de la que el monje Kukai hablaba hace siglos.
Este lugar es el indicado para el "entrenamiento" que el ser humano necesita con el fin de llegar a un estado de purificación total. Quizá ese haya sido el objetivo de Kōbō-Daishi cuando llegó ahí.

Si viajan a Japón y tienen pensado ir a Osaka, el Monte Koya es una parada








CONEXIÓN MANGA
PIXIV © RIICHU704402





TALENTOSOS DESDE CHIQUITOS

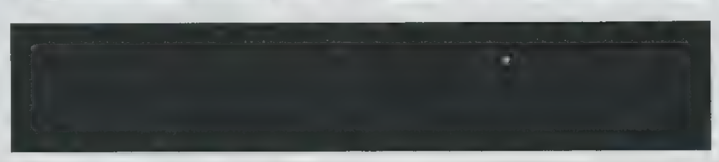
Por Nozomu Rodríguez

LOS SEIYUUS QUE DEBUTARON A MUY TEMPRANA EDAD

HOY TE VAMOS A PRESENTAR LAS HISTORIAS DE ALGUNOS DE LOS SEIYUUS QUE COMENZARON SU CARRERA EN EL MUNDO DE LA ACTUACIÓN DE VOZ CUANDO APENAS ERAN UNOS CHAMACOS. Y ES QUE, AUNQUE SEA DIFÍCIL DE CREER, EN TODA LA LARGA HISTORIA DEL ANIME, HAN SIDO POCOS LOS SEIYUUS QUE HAN DEBUTADO A EDADES TEMPRANAS.







Siempre ha habido personajes infantiles en las series animadas. Sin embargo, estos papeles, la mayoría de las veces, han sido interpretados por actrices de voz, adultas. Esto se debe a que (como cualquier director de reparto lo diría), es difícil trabajar con niños, ya que suelen olvidar sus líneas, aún no aprenden a leer del todo bien o, simplemente, se aburren con facilidad.

Si a esto le sumamos el hecho de que las leyes sobre trabajo infantil en Japón son sumamente duras, entenderemos por qué los estudios suelen descartar a los actores más jóvenes desde un principio. Sin embargo, aquí están las historias de cuatro héroes del micrófono que te harán sentir muy viejo. ¡Vamos a conocerlos!

UNA ESTRELLA FUGAZ

Probablemente no te suene el nombre de **Kazato Tomizawa**, pero, créenos, hubo una época en la que todo el mundo hablaba de él. ¿Por qué?, bueno, resulta que este jovenazo, que ahora tiene 19 años, cumplió su sueño de convertirse en seiyuu a la temprana edad de 11 años.

¡Sí!, en el año 2007, Kazato llamó la atención de todo el mundo al interpretar un papel sumamente difícil. Se trataba del pequeño V.V., un anciano inmortal con apariencia de niño, hermano del malvado emperador Charles zi Britannia, en una serie que ya es todo un clásico, **Code Geass**.

A pesar de que siempre soñó con ser un seiyuu y de que hizo un papel extraordinario. Kazato no ha vuelto a tener un rol importante en ningún anime, aunque sigue apareciendo como conductor en algunos programas de la **NHK**. Ojalá que pronto podamos disfrutar de su bella voz.

EL PRIMER PASO DE UNA GUERRERA

Actualmente, todos conocemos el nombre de **Maaya Sakamoto**, una de las seiyuus más talentosas que han existido. Sin embargo, pocos saben que esta genial actriz debutó apenas con 12 años de edad en una serie de la que ya nadie se acuerda, titulada *Little Twins,* en un papel secundario.

Por supuesto, no hay que olvidar que, al momento de realizar su primer papel protagónico, Maaya sólo tenía 16 años. Ese rol era el de la bella Hitomi en *La visión de Escaflowne*, el cual le sirvió para catapultarse hacia la fama antes de terminar la secundaria.

PASIÓN POR LA ACTUACIÓN

Otra chica que ha seguido los pasos de la señorita Sakamoto es **Morohoshi, Sumire** una actriz de voz que, a sus 17 años, ya lleva un muy buen camino recorrido. La historia de esta seiyuu en las cabinas de grabación comenzó en 2006, cuando ella sólo tenía 6 añitos de edad. En ese año, Sumire realizó el papel de Carrie en una terrorífica aventura llamada *Red Garden.* Curiosamente, ella no pudo ver la serie sino hasta 10 años más tarde, por lo perturbadora que es.

Actualmente, Sumire ha trabajado en más de 25 series y ha interpretado papeles tan importantes como el de Leila, en *Code Geass* (rol en el que suplió a la misma Maaya Sakamoto); Saori, en *Los Caballeros del Zodíaco: La leyenda del santuario;* o *Hinami en Tokyo Ghoul √A.*

LA NIÑA DE ORO

Si los ejemplos anteriores te parecen sorprendentes, ¡agárrate!, porque la que sigue te va a dejar helado. Hablamos de la pequeña **Mana Ashida,** quien actualmente cuenta con 12 años de edad y ha aparecido en casi una decena de películas







de acción real (entre las que destacan *Liar Game: Reborn* y el éxito hollywoodense, *Titanes del Pacífico).*

A pesar de que hizo su debut en la pantalla chica como extra, en una pequeña película para TV, a los tres años de edad, Mana es recordada por su actuación en el dorama, *Mother*, donde interpretó a Reina, una niña maltratada que termina por ser adoptada por su maestra de la escuela.

Como actriz de voz, Mana ha participado en el doblaje de películas occidentales como *Mi villano favorito* y *Snoopy & Charlie Brown: Peanuts, La Película.* Además, ha interpretado papeles en cintas de animación japonesa como *Magic Tree House y Jewelpet the Movie: Sweets Dance Princess.* ¡Vaya que esta niña ha comenzado temprano!

EJEMPLOS A SEGUIR

Así que, ¿qué opinas? ¿A poco no estos actores son todo un ejemplo para los niños de todo el mundo? Sin duda, estos artistas le han dado un nuevo significado al dicho de "no hay papeles pequeños, sólo pequeños actores". ¡No les pierdas la pista!





EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL



Módulo 11
Esmeralda Domínguez Santillán

Módulo 2
Ana Luz Rivera Zetina

Módulo 2
Valeria Storm Hernández

Módulo 5
Marlene Lizeth Hdz. Luna


CONEXIÓN MANGA


ENDRIDE
CONEXIÓN MANGA
ENDRIDE
© BRAIN'S BASE/FUNIMATION/NTV/ CTV, MMT/2016



SHOW BY ROCK!!

ROCK AND ROLL Y MOE PARA RATO

Por Mina Meow

A TODOS LOS QUE PRACTICAN EL HONORABLE DEPORTE DEL *ROCK AND ROLL*, LES TRAEMOS BUENAS NOTICIAS, Y ES QUE LA COMPAÑÍA JAPONESA DE SOFTWARE *SANRIO* ESTÁ DE MANTELES LARGOS, PUES LA SERIE ANIMADA BASADA EN UNO DE SUS VIDEOJUEGOS MÁS EXITOSOS ACABA DE REGRESAR, EL 2 OCTUBRE DE 2016, PARA CONTINUAR LLENANDO NUESTRAS PANTALLAS DE ENERGÍA PURA

SHOW BY ROCK!! #,ES LA ESPERADA SEGUNDA TEMPORADA DE *SHOW BY ROCK!!*, SERIE QUE SERIE QUE CONTINUA LA RACHA DE ÉXITOS DEL *ESTUDIO PIERROT*. PERO, ¡BASTA DE PARLOTEO, VAMOS A ROCKEAR!

TODO EMPEZÓ COMO UN JUEGO

¡ANÍMATE!





Show
S.B

FICHA TÉCNICA

Género: Moe, Comedia, Musical
Idea original: Geechs, Sanrio
Director: Takahiro Ikezoe
Diseño de personajes:
Guion: Touko Machida
Estudio: Pierrot

SEIYUUS:

Cyan: Eri Inagawa
Strawberry Heart: Hiroyuki Yoshino
Retoree: Eri Kitamura
Moa: Ayane Sakura
Chuchu: Sumire Uesaka
Chitan: Yuusuke Kobayashi
Argon: Chiharu Sawashiro
Orion: Taku Yashiro
Seren: Eishin Fudemura

Plasmagica y les piden su ayuda para evitar que la oscuridad se vuelva a tragar a Midi City.

Con la ayuda del más metálico de los integrantes de Ninjinriot (un robot gigante, llamado Kamui), Cyan es transportada de nuevo a Midi City, donde el reencuentro con sus "amiguis" es oscurecido por el inminente peligro. Así, estas guerreras del escenario se preparan para hacerle frente a la mayor amenaza que su tierno planeta haya visto, obvio, con el poder de la música.

ROCKEROS HASTA EL FIN

No es que la primera temporada de *Show by Rock!!* no fuera interesante, ni mucho menos. Sin embargo, esta nueva entrega tiene mucha más acción. Claro que la comedia y la ternura que hicieron famosa a la serie siguen intactas, pero las batallas son las batallas.

Si la animación de la primera temporada te sorprendió, ¡agárrate!, porque, en la segunda vuelta, Pierrot da toda una cátedra sobre cómo mezclar CGI con animación tradicional. Sin duda, *Show by Rock!! #* logra conservar aquello que hizo grande a la primera temporada y no nos cabe la menor duda de que tiene el éxito asegurado. Así que, saca tu chamarra de cuero y ve conectando el amplificador, porque un nuevo episodio acaba de comenzar. ¡Ah!, ¡y que viva el rock and roll!





YUI OGURA
DESAFIO IDOL

Por Paulina Olvera

LOS *IDOLS* SE HAN CONVERTIDO EN PARTE DE LA CULTURA POP DE JAPÓN. NO SÓLO DEBEN TENER TALENTO, SINO DISCIPLINA Y GRAN PASIÓN POR LO QUE HACEN. HOY HABLAREMOS DE UNA JOVEN QUE HA LOGRADO LLEGAR MUY ALTO.

TALENTO NATO Y ARDUO TRABAJO

Yui Ogura es una joven de 21 años, originaria de Midori. Ascendió a la fama como idol en el 2008, cuando debutó con la banda *HAPPY! STYLE*, donde cantaban *covers* de otros colegas y algunos *openings* famosos.

Ogura se ha caracterizado por tener un gran talento para el baile, y gracias a las presentaciones con *HAPPY! STYLE*, pudo dar a conocer esa enorme capacidad; en el mismo 2008 fue elegida como "la modelo de baile" para **Miku Hatsune.**

Para el 2009, tuvo su primer incursión como *seiyuu*, en el anime *Yumeiro Patissiere*, como Mint y Ringo Koizumi, después se unió a *Team DEKARIS* otra *grilband idol*, ligada a *HAPPY! STYLE*, ahí conocería a **Kaori Ishihara** con quien formará, al año siguiente, el dúo *YuiKaori*. El 2010 también significó su crecimiento como *seiyuu*, pues tendría muchos papeles.

Siguió en la temporada posterior de *Yumeiro* Patissiere, en *Kaichō wa Maid-sama!*, dio voz a Ruri Yukimura y algunas voces adicionales; en *Ore no Imoto ga Konnani Kawaii Wake ga Nai*, fue Tamaki Goko, participó en el reparto general de *Kissxsis*, y en *Kaitō Reinya* fue la voz de Wappa.

En el 2011 se unió a *RO-KYU-BU!*, junto con otros *seiyuus* para promocionar el anime; ella daba voz a Hinata Hakamada. A finales del 2011, la mandaron al grupo *StylipS*, donde estaría con algunos miembros de *DEKARIS* (Kaori entre ellos).

En el doblaje también tuvo actividad: en *C^3* como Kuroe Ningyouhara. En *Kami-sama no Memo-chō* le dio voz a Yūko "Alice" Shionji y en *Mayo Chiki!*, a Choco.

El abril del 2012, decide hacer su debut como solista, con el *single* "Raise", que también sería el *ending* de *Campione!* (donde hizo la voz de Athena). Ese mismo año tuvo varios papeles: Yunoha Thrul en *Aquarion Evol*; Katase de *Highschool DxD*; Kayo Zenna en *Hyōka*; Toki Onjōji de *Saki Achiga-hen Episode of Side-A*; Sakura en *Tsuritama*; Takenaka Hanbei en *The Ambition of Oda Nobuna*; Yuzurina Hosho en *Kono Naka ni Hitori Imōto ga Iru!*; Yūko Kanda en *Sakura-sō no Pet na Kanojo*; Hana Kawasumi en *Inu x Boku SS*; y Suzu Chuma en *Sket Dance*.

En el 2013 pasó por varias subunidades, así como se maneja en el ambiente idol de Japón: de *StylipS*, pasó a *Sigma 7e*, donde permaneció hasta el 2014.

En ese año su carrera como *seiyuu* seguía en crecimiento: Hiyori Kotobuki en *Saikin Imōto no Yōsu ga Chotto Okaishiinda Ga*; Azumi Kagamihara en *Z/X Ignition*, Midori Fuse en *Black Bullet*, Kokona Aoba en *Encouragement of Climb 2*, Chris en Cross Ange, Momoko Asahina en *Girl Friend Beta*, Tomino Shouji *Kanatomi en Cho-Bakuretsu Ijigen Menko Battle Gigant Shooter Tsukasa* y *Gunma Dog en Inu Neko Hour: 47 Todofuken R*.

Para el 2015, pasó a *Sigma 7* (ya nada más; sin la "e"). Ya no estaba a gusto con su agencia, había muchos roces y decidió que lo mejor para su carrera, era salir y centrarse en el dúo con su incondicional **Kaori Ishihara,** con quien ha tenido bastante éxito: tres álbumes y dos singles en el top 10.

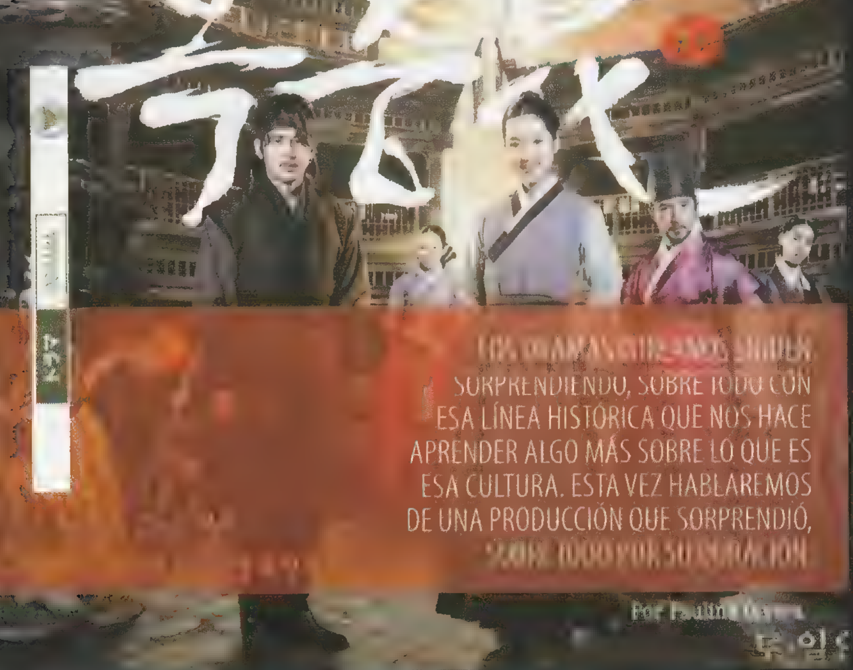
Como seiyuu su participación en el 2015 fue amplia: Sumika Izumino (*Yurikuma Arashi*), Maya Shimon (*World Break: Aria of Curse for a Holy Swordsman*), Binkan-chan (*Shimoneta: A Boring World Where the Concept of Dirty Jokes Doesn't Exist*), Aria (*Dog Days*), Tomarin (*Teekyuu 4, Teekyuu 5, Teekyuu 6*), Katase (*Highschool DxD BorN*), Hikari Sakurada (*Castle Town Dandelion*), Sumaco (*Ultra Super Anime Time*).

Sus trabajos más recientes son en *Regalia: The Three Sacred Stars* y *Teekyu 4*.

Yui es la menor de tres hijas, sus hermanas son gemelas y le llevan 15 años. En el 2014 comenzó sus estudios universitarios (razón principal por la que abandonó su primer agencia y centró en *YuiKaori*), sin dejar de lado su carrera como seiyuu.

Tiene un perro llamado Connan, con quien disfruta salir a pasear uno de sus hobbies favoritos. Además es nadadora y no descuida su talento como bailarina, ni como cocinera; ha dicho que son cosas que disfruta mucho.





LOS DRAMAS COREANOS SIGUEN SORPRENDIENDO, SOBRE TODO CON ESA LÍNEA HISTÓRICA QUE NOS HACE APRENDER ALGO MÁS SOBRE LO QUE ES ESA CULTURA. ESTA VEZ HABLAREMOS DE UNA PRODUCCIÓN QUE SORPRENDIÓ, SOBRE TODO POR SU DURACIÓN

Por Paulina [illegible]

THE FLOWER IN PRISON:

ACCIÓN E HISTORIA EN COREA

ACCIÓN Y DRAMA

The Flower in Prison, comienza con mucha acción: Una mujer embarazada y un hombre -probablemente un guerrero-, son perseguidos por una docena de tipos armados. Él se enfrenta a sus perseguidores, en un campo de bambú, dándole tiempo a la mujer a que escape.

Los hombres que persiguen a la mujer encinta están bajo las órdenes de Yoon Won Hyung, con el conocimiento de su hermana mayor, la Reina Munjeong.

Finamente no logra huir, así que la encierran. Da a luz en la cárcel Jeonokseo, y la bebé, llamada Ok Nyeo, crece entre los funcionarios, el personal y los prisioneros de esa cárcel. La mujer muere, y Ji Chun Deuk, responsable de finanzas de Jeonokseo, se ha encargado de Ok Nyeo desde que nació.

Ahora con 15 años de edad, con encanto y siendo muy precoz, Ok Nyeo aprende de todos en la cárcel, en especial de Lee Ji Ham, que le enseña acerca de adivinación, lectura del rostro, y el sistema legal de Joseon. (Incluso aprende de un joven reo, el cómo ser. . . ¡una buena carterista!).

Varios días después, Lee Ji Ham es visitado por Lord Yoon Won Hyung, un alto funcionario de la corte, hermano menor de la reina, para que le lea las cartas, pero quien lo hace es la joven Ok Nyeo. Ella gana la buena voluntad del Señor Yoon con sus dotes de adivinación, así que la invita a su casa, pero esta visita le trae problemas con unos bandidos, cuyo líder está en la cárcel.

Ok Nyeo es confundida con la hija de Lord Yoon. Cuando éste decapita a su líder, amenazan con matarla, pero ella es salvada justo a tiempo por soldados, liderados por el Ji Chun Deuk. Muy asustada, Ok Nyeo se aísla en una celda oscura y estrecha.







Ji Chun Deuk, obtiene un préstamo del hombre Kang Bo, un prisionero de muchos años, para ocultar que ha estado robando fondos de la prisión para poder apostar. Ok Nyeo tendrá que salvarlo de ésta, así que se alía con una nuevo reo, llamado Tae Won.

Ok Nyeo descubre en Jeonokseo una celda secreta, subterránea. Así se hace amiga de Park Tae Soo, el prisionero. Pero él trató de matar al Señor Yoon, por razones que sólo la reina sabe, por lo que fue en encerrado ahí hace 20 años. Park Tae Soo le enseña las habilidades de un espía Joseon, a Ok Nyeo (artes marciales, lenguaje Ming, y a usar veneno), porque quiere convertirse en "Dama", oficial de Jeonokseo, para averiguar sobre la muerte de su madre.
Pronto Ok Nyeo, descubre que su madre podría haber sido una dama de la corte, al servicio del príncipe. Lo más raro es que todas las damas de la corte y criadas que servían al soberano han aparecido muertas, entre ellas la mujer de la corte, de edad avanzada, que hacía visitas recurrentes a Ok Nyeo.

INNOVADOR DRAMA

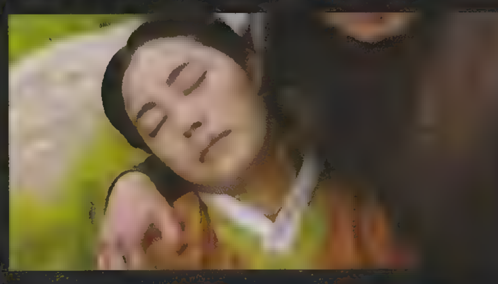
Una de las primeras cosas de las que tanto se habla es "la duración", pues cuenta con 50 capítulos, algo poco común en la industria.
Las actuaciones son muy pulcras y serias, perfectas para un drama como éste; la música embona correctamente con el ambiente histórico de la producción.
Aún falta mucho por ver, pero este drama realmente parece que llegará lejos. Esperamos que puedan verlo.

FICHA TÉCNICA

Título: The Flower in Prison
Género: Histórico, romance, acción
País de origen: Corea del Sur
Idioma: Coreano

REPARTO:

Jin Se-yeon: Ok-nyeo / Lee Seo-won
Go Soo: Yoon Tae-won
Kim Mi-sook: Queen Munjeong
Jung Joon-ho: Yun Won-hyung
Park Joo-mi: Chung Nanjung
Jung Eun-pyo: Ji Cheon-deuk
Choi Min-chul: Jung Dae-sik
Maeng Sang-hoon: Jung Mak-gae
Joo Jin-mo: Tojeong Lee Ji-ham
Yoon Yoo-sun: Mrs. Kim
Yoon Young-joo: Min Soo-ok
Bae Geu-rin: Ga-bi
Im Ho: Kang Seon-ho
Kwak Min-ho: Gi Choon-soo
Kim Min-kyung: Kim Sang-goong
Seo Ha-joon: King Myeongjong
Lee Bong-won: Yang Dong-goo
Choi Tae-joon: Sung Ji-heon
Han Da-eun: Seon-hwa
Episodios: 50
Producción:
Kim Ho young
Kim Jong-hak Production
Dirección:
Lee Byung-hoon
Choi Jeong-kyu
Guión: Choi Wan-kyu
Emisora: MBC
Primera emisión: Abril 30, 2016
Última emisión: En emisión











Garnet Cradle: REENCARNACIÓN

Por Paulina Olvera

DENTRO DE LA GRAN VARIEDAD QUE SUPONEN LAS VISUAL NOVELS, EL GÉNERO OTOME ES UNO DE LOS MÁS POPULARES. "LOS JUEGOS PARA CHICAS" RESULTAN TENER HISTORIAS MUY PROFUNDAS Y PERSONAJES CON GRANDES PERSONALIDADES, ADEMÁS DE CONTAR CON BUENOS DISEÑOS Y MÚSICA.

En esta ocasión les hablaremos de un juego que cumplió con las expectativas y esperamos que les guste.

CINCO PRÍNCIPES

Garnet Cradle cuenta la historia de nuestra heroína (su nombre es Miku pero se lo podemos cambiar), que ha sido elegida como la "Amira Miftarf" (algo así como la "Reina del Baile") de la escuela, y tendrá que participar en la obra de teatro anual. En dicha obra, la Amira y el Amiru (la parte masculina) serán los protagonistas (cabe resaltar que la obra de teatro resulta ser. . . ¡ajá!... ¡un romance!).

Nuestra heroína tiene una vida normal hasta que un día despierta y se encuentra en un mundo mágico donde es la "Azura Sayaraan" (o sea, "la sacerdotisa de la princesa"), quien es la elegida para escoger al nuevo rey. Se encuentra con los cinco príncipes, pero por alguna razón, son muy similares en cuanto a cinco chicos en su propia escuela.

UNA BUENA HISTORIA

La primera cosa que llama la atención fue el ritmo de la historia, fluía muy bien y todo marchaba sin problemas. Uno podría jugar por diez horas seguidas y parar hasta dar cuenta que ya amaneció (dicen, verdad).

Así que sí la historia seguramente los va a enganchar.

Sin embargo, hay partes que son muy aburridas, hay veces que pasan caso seis horas de texto en los que sólo ves letras y letras, pero nada de acción. Por otro lado, era una buena acumulación de narrativas, porque explica las historias de los personajes, la trama, el contexto para llegar a los diversos finales

Una vez que han introducido las rutas individuales, la interacción de Miku con los príncipes se hace prácticamente inexistente (únicamente sirven como dispositivo del diagrama), y la ruta se centra en el chico elegido.

Las rutas individuales son muy diversas, con pocos escenarios compartidos, por ejemplo, la parte donde Saariya está actuando de manera extraña, se presenta en todas, mientras que eventos como los duelos sólo existía en la ruta de Kiichirou, etc.

Los escenarios compartidos funcionan bien y es interesante cómo cada personaje se integra en dichos escenarios.

Los personajes son bastante buenos, aunque estereotipados, tiene muchos aciertos, además están muy bien diseñados, son muy estéticos, a pesar de que son muy sencillos (hablando del dibujo) terminan por no tener muchos defectos.

El principal, la heroína, tiende a adaptarse a la personalidad del chico que se elija, es bastante estándar en eso de ser "inocente", pero podemos rescatar que trata de ser independiente.

Sobre los *seiyuus* creemos que hubo un poco de problemas durante el casting, ya que sus voces tenían un timbre similar, entonces costó trabajo identificar las voces. A pesar de que hay muchos personajes, éstas eran casi idénticas o de plano no tenían nada de emoción. Conforme el juego avanza, mejoran, pero es un verdadero problema.

Los gráficos son muy lindos, tienen mucha estética en cuanto a los fondos, además de estar muy bien detallados, así como los personajes: muchos accesorios y texturas de la ropa eran perfectamente visibles, pero no de un modo grotesco, sino estético. Es de las mejores cosas que tiene esta *visual novel.*

La música es muy buena, (excelente, quizá) tiene una ambientación perfecta, cada escenario tiene una melodía que se adapta bien y hay una escena, que se ha llevado todas las palmas. Ni una sola vez se siente como una música de fondo fuera de lugar.

Es una historia bastante ligera, sin mucho drama, con la acción necesaria y con rutas que van a llamar su atención. Los chicos son guapísimos (algo que no puede faltar en un buen juego *otome*), y estamos seguros de que no los defraudará.







FICHA TÉCNICA

Título: Garnet Cradle
Género: Romance, fantasía
Editor/Desarrollador: Spica
Productor: Idea Factory
Artistas: Katagiri Yuma, Carnelian
Año: 2009
Plataforma: PC

SEIYUUS:

Daisike Hirakawa
Shinnosuke Tachibana
Takuma Terashima
Tesuya Kakihara
Takashi Kondou

KAMEN JOSHI

LAS MÁSCARAS DEL UNDERGROUND

LA MÚSICA JAPONESA HA COMENZADO A TRANSFORMAR SUS CONCEPTOS GRACIAS A LA GRAN POPULARIDAD DE GRUPOS COMO ***BABYMETAL*** O ***LADY BABY***, LOS NUEVOS TALENTOS HAN COMENZADO A INNOVAR EN CUANTO A LA MÚSICA E IDEAS. DESDE LA ESCENA UNDERGROUND, HAN LLEGADO UNAS CHICAS QUE QUIEREN CONVERTIRSE EN UN ICONO Y CON UN ESTILO MUY PARTICULAR, SEGURO LOGRARÁN SU META.



Kamen Joshi (bajo el sello independiente *Alice Project*) es una banda de chicas que ha llegado para revolucionar todos estos conceptos *idols* y comenzar un nuevo estilo en la música japonesa.

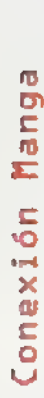
Ha tomado lo básico de estas estructuras de entretenimiento para ponerles su toque: las máscaras. Este grupo está conformado por 18 chicas (divididos en unidades) y todas, absolutamente todas, usan máscaras; Kamen Joshi tiene la configuración de agrupaciones como **AKB48:** está conformado por tres pequeños subgrupos, pero a diferencia de las grandes agrupaciones, cada una de estas "subunidades" tiene su propio estilo musical y prácticamente son independientes, además todas se identifican con un color.





ALICE JUBAN

El primer grupo que se forma, y con el que empieza todo, es **Alice Juban.** Esta unidad cuenta con seis integrantes, entre ellas la líder absoluta de "las chicas enmascardas".



Nodoka Sakura ella es la líder y la única que no tiene un color, ella se identifica como *Cherry.* Tiene 26 años y es originaria de Kyoto, toca el piano y el clarinete, además de cocinar comida para perros (los ama, cabe resaltar). Tiene el sueño de convertirse en actriz y es una incansable luchadora por los derechos animales.





Kanon Mori se identifica con el color azul. La originaria de Hokkaido, tiene 26 años y es muy buena para la cocina, además de ser fanática del ejercicio y el buceo. Es modelo de trajes de baño.**Anna Tachibana** nació en Tokyo









y su color es el rojo. Es una chica que siempre le gusta sonreir, además es buena en el canto y el baile. Tiene el objetivo de convertirse en un *idol* en toda la extensión de la palabra.

Nanaka Kawamura es nuestro color blanco. Ella nació en Kanawa; tiene 20 añitos y es atleta: se desmepeñó en el volibol y en el salto de altura.

Yuki Sakura es originaria de Mie, su color es el verde. Tiene 23 años y es graduada en psicología por la Universidad de Tokio. Alguna vez estuvo en el coro que fue elegido para cantar frente al Papa Benedicto XVI.

Risa Sawada es el amarillo. Viene de Nagano y es otra gran atleta, ha sido campena en natación y baloncesto. Es también amante de la fotografía.

El concepto musical de *Alice Juban* es el kawaii-metal, con algunas secciones de rap. El estilo de máscara que ellas usan son como las de *Jason Voorhees* (*Friday the 13th*), además siempre salen a escena con armas como motosierras o tijeras gigantes. Su eslogan dice: "Ya han probado el poder y se han convertido en bestias".

STEAM GIRLS

Las **Steam Girls** se crean como el "grupo rival" de *Alice Juban*. Cuenta con seis miembros:

Sara Kurose es una joven de 19 años, originaria de Saitama. Su sueño es ser modelo y caminar por muchas pasarelas, también toca la trompeta.

Erina Kamiya es de la prefectura de Shizuoka. Tiene 24 años, es cosplayer y tenista de mesa.

Mai Mizusawa viene desde Osaka, tiene 25 años, le gusta el boliche y practica la ventriloquia.

Yuka Kojima tiene 25 años y es de Niigata. Su sueño es ser modelo de revistas y tener muchas portadas.

Mana Sakamoto es una pequeña de 19 años, originaria de Kanagawa. Le gusta el ballet y es muy buena en las percusiones.

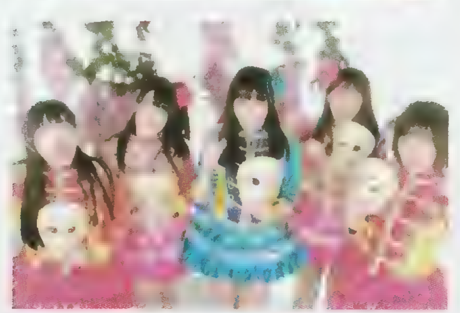
Las *Steam Girls* tiene un estilo musical más apegado a lo electrónico y a lo dance. La máscara que usan es de gas y combinan cosas de la moda steampunk y cybergoth, además en escena usan pistolas gigantes láser.

ARMOR GIRLS

Las seis chicas Armor: **Hinako Kuroki, Misa Kubota, Moa Tsukino, Mayu Kusunoki, Hitomi Momose, Maki Kitamura,** son la más reciente adquisición de *Alice Project*. Ellas usan cascos medievales y su estilo de música es un fusión entre el *J-pop* y sonidos celtas, que ellas han bautizado como *Mori Rock*. Su eslogan dice "Se han convertido en soldados poderosos".

Una de las características más impresionantes es la capacidad de combinar tres estilos diferentes en una sola canción, son un verdadero espectáculo increíblemente innovado, además, la mayoría tiene más de 20 años, algo muy raro en el mundo *idol*, pero que le da ese toque especial. Definitivamente, son un icono del *underground* japonés.







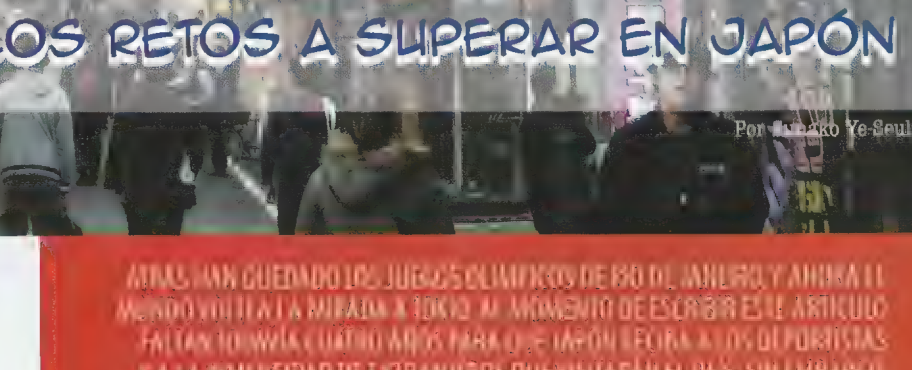
JUEGOS OLÍMPICOS EN TOKIO

LOS RETOS A SUPERAR EN JAPÓN

Por [illegible]ko Ye-Seul





ATRÁS HAN QUEDADO LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE RÍO DE JANEIRO, Y AHORA EL MUNDO VUELVE LA MIRADA A TOKIO. AL MOMENTO DE ESCRIBIR ESTE ARTÍCULO FALTAN TODAVÍA CUATRO AÑOS PARA QUE JAPÓN RECIBA A LOS DEPORTISTAS Y A LA INMENSIDAD DE EXTRANJEROS QUE VISITARÁN EL PAÍS. SIN EMBARGO, LA SISTEMATICIDAD DE JAPÓN, LA GRAN CANTIDAD DE REGLAS A SEGUIR Y LOS PROBLEMAS DE COMUNICACIÓN, ENTRE MUCHAS OTRAS COSAS, SUPONEN RETOS QUE EL PAÍS SEDE DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE 2020 TENDRÁ QUE SUPERAR.

LA TOLERANCIA MÁS ALLÁ DE LAS REGLAS

El resto del mundo no funciona como lo hace Japón. La severa disciplina y estrictas reglas de este país son muy diferentes a las de otros. Pongamos algunos ejemplos bastante evidentes: la gente no cruza los semáforos cuando está en rojo (aunque no haya ningún coche a la vista a varios metros a la redonda), no se habla por teléfono dentro de los trenes (e incluso, algunos restaurantes también lo prohíben), en varios lugares no se permite que se tomen fotos, y en pocos, pero existentes, lugares se prohíbe que la gente muestre los tatuajes.

De la misma forma, el ser muy expresivo no es bien visto, y puntos tan [illegible] como el correr, saltar, hablar demasiado alto, y ya ni se diga el gritar, cantar o festejar ruidosamente, sin motivo de [illegible].





Ante la "intensidad" de los extranjeros, Japón deberá estar consciente que éstos estarán en sus calles, espacios públicos y hoteles, y que su propósito es, básicamente, festejar y disfrutar de los Juegos Olímpicos, con lo que implica el tan desagradable ruido, borrachos, y todo lo que un festejo conlleve.

Esto nos obliga a preguntarnos si, a la llegada de las Olimpiadas, Japón va a volverse más flexible, más abierto y más tolerante frente a las formas y costumbres que traerán los extranjeros que visitarán este país.

EL PROBLEMA DE LA COMUNICACIÓN: EL INGLÉS

Otro punto bastante notable que Japón va a tener que saber manejar es el uso del idioma inglés. El nivel de este idioma entre los nipones es bastante deficiente. Por supuesto, no es imposible encontrar gente que hable el idioma inglés, pero es insuficiente. Son pocos los señalamientos en este idioma extranjero, y muchas veces, los que hay, tienen errores o no explican suficiente o claramente a lo que se refieren.

De la misma forma, la gente que trabaja en la rama del servicio público o de transporte, en la gran mayoría de los casos, no lo hablan, por lo que no puede explicar las dudas que un extranjero pueda tener. El reto, pues, con el idioma inglés, es que las personas eleven su nivel de comunicación en esta lengua extranjera.

EL COLAPSO DEL TRANSPORTE PÚBLICO

Aún más, los Juegos Olímpicos traerán consigo suficiente incomodidad para todos los que vivimos en Tokio, pues causará que el de por sí ya bastante congestionado sistema de transporte, colapse. Y los ciudadanos y residentes no podemos darnos el lujo de que esto se vea afectado, pues es más que vital para ir al trabajo o la escuela. Esto es un reto que, sin duda, debe solucionarse de forma inmediata.

LA CRUDA Y CRUEL REALIDAD

Debo ser bastante honesta como extranjera que vive en este país desde hace ya un par de años, me parece que no debe ser Japón quien se tiene que adaptar a los extranjeros, sino que somos nosotros quienes tenemos que adaptarnos a este país y todo lo que conlleva. Pero Japón se ha dejado "flexibilizar" ante la presión de que los extranjeros, éstos no lo van a hacer. Es obvio. Japón no puede esperar a que la inmensa cantidad de gente que venga se comporte de la misma forma que los ciudadanos de su país.

Será muy interesante presenciar cómo Japón y su gente reciben y toleran (porque entre "tolerar" y "aceptar" hay una brecha muy grande) el comportamiento de los miles de extranjeros que visiten el país durante los Juegos Olímpicos. Japón tiene todavía unos años para prepararse ante todos los retos que los Juegos Olímpicos le presentan y se hagan los cambios y ajustes necesarios para que pueda ofrecer una buena experiencia a los visitantes de todo el mundo.



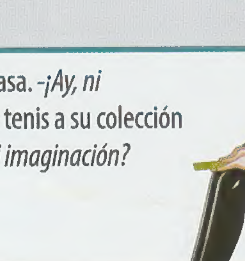






BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com





¡Te felicito Goji! Gracias a tus locuras mi tía Chela ya no quiere volver a invitarnos a su casa. *-¡Ay, ni aguanta nada! Si yo solo estaba jugando Pokémon en su sala.* –¡Le tiraste una pelota de tenis a su colección de alebrijes y los destrozaste, menso! *–Bueno, ¿y qué culpa tengo yo de echar a volar mi imaginación?* -Dragón cínico. Mejor comencemos con el buzón.



CÉSAR GARCÍA PIMENTEL

SALUDOS.

Me llamo César, soy de Toluca y soy fanático de su revista, con decir que es la número uno de mi biblioteca. Mis animes favoritos son ***Neo Genesis Evangelion, Code Geass, Ranma ½*** y ***Akame Ga Kill!*** Casi todos los géneros me gustan. Quiero mandar saludos a todo el equipo y un abrazo a Angel Princess y al divertido Goji. Si es posible (que yo sé que sí) que pudieran reseñar en un futuro número los OVAs de ***Code Geass: Akito The Exiled*** y ***High School DxD***. ¡Gracias por haber creado esta increíble revista! Matta Ne.



RE: HOLA

César-kun, me alegra que, como buen otaku, que tengas diversos gustos en anime ***-¡Mentira!¡Un buen otaku también ve hentai!*** -¡Tu cállate, ecchi! Cesar-kun, como ves, siempre hacemos reseñas de tus animes favoritos… ***-Cosa que el hablador debería saber si en verdad nuestra revista fuera la "number one" de su biblioteca.*** –Eso lo dijo César-kun de broma. ***–Uuy y yo que ya le iba a pedir prestado Conexión Manga de los volúmenes 1 al 10, juar.*** -Odioso, chao Cesar-kun, y espero que sigas en contacto



PABLO DE LEÓN BERRONES

HOLA.

La parte que más me gusta es su sección, ya que Goji, le pone la chispa y Angel el encanto, varios concuerdan en que es muy linda. Me gustaría que publicaran algo de ***Great Teacher Onizuka***, pues soy maestro de secundaria y quiero ser igual a él, (excepto en lo pervertido). Me gustaría que publicaran mi comentario para ser la envidia de mis alumnos, a los cuales envicié en el anime, y me gustaría que publicaran una lista de animes de maestros, donde ellos sean protagonistas.

RE: HOLA

Pablo sensei, aquí está tu mail para que lo presumas a tus alumnos… ***–¿A los que está "corrompiendo" haciéndolos ver anime?*** -¡Goji! Pablo sensei, me gustó tu sugerencia de hacer una lista de animes sobre maestros… ***-Lo cual será imposible, si todos están de huelga, juar.*** CUAZ ***-¡Aay!*** -No sé como el sensei piensa que tú le pones chispa a esta sección. ***–Mejor poner chispa que poner catorrazos.*** -Gulp, sayonara Pablo sensei y gracias por decirme linda… ***-¡Pero muy pegalona!*** -¡Goji!



MONSERRAT GUADALUPE OCHOA REYES

HOLA QUERIDOS AMIGOS.

Mi nombre es Monserrat y soy de Colima, alias Sony-chan, me encanta su revista, la mitad de mi vida esta hecha por ella, desgraciadamente no he podido comprar sus últimos ejemplares por castigo de tener tantas. Ojalá hagan un especial yaoi y me gustaría que pusieran posters para chicas, pues queremos chicos guapos ¿o no Angel? Goji te mando un beso, a ver cuando vienes a mi casa a ver yaoi y Angel te quiero mucho, eres mi modelo a seguir, "yaoi tomodachi" moto daisuki y Goji aishiteru. ¡Matta ne!



RE: HOLA ANGEL Y GOJI

Monserrat-chan, gracias por decir que soy tu modelo a seguir… ***-¿O sea que la "Monse" también quiere ponerse "pechugona"?*** CUAZ ***-¡Aay!*** –Sony-chan, esperamos poner más posters de galanes y también hacer un especial yaoi y… ***-¿Y ya pa qué? Si sus papas ya no la dejan comprar la revista.*** -Tú siempre tan sutil, menso. Bye, bye Monserrat y me alegra que nos consideres una parte importante de tu vida… ***-¡Y para que sigamos siendo parte de tu "life" dile a tus progenitores que te dejen seguir comprando la revista! –¡¡¡Ya... Goji!!!***



AYUMI

HOLA

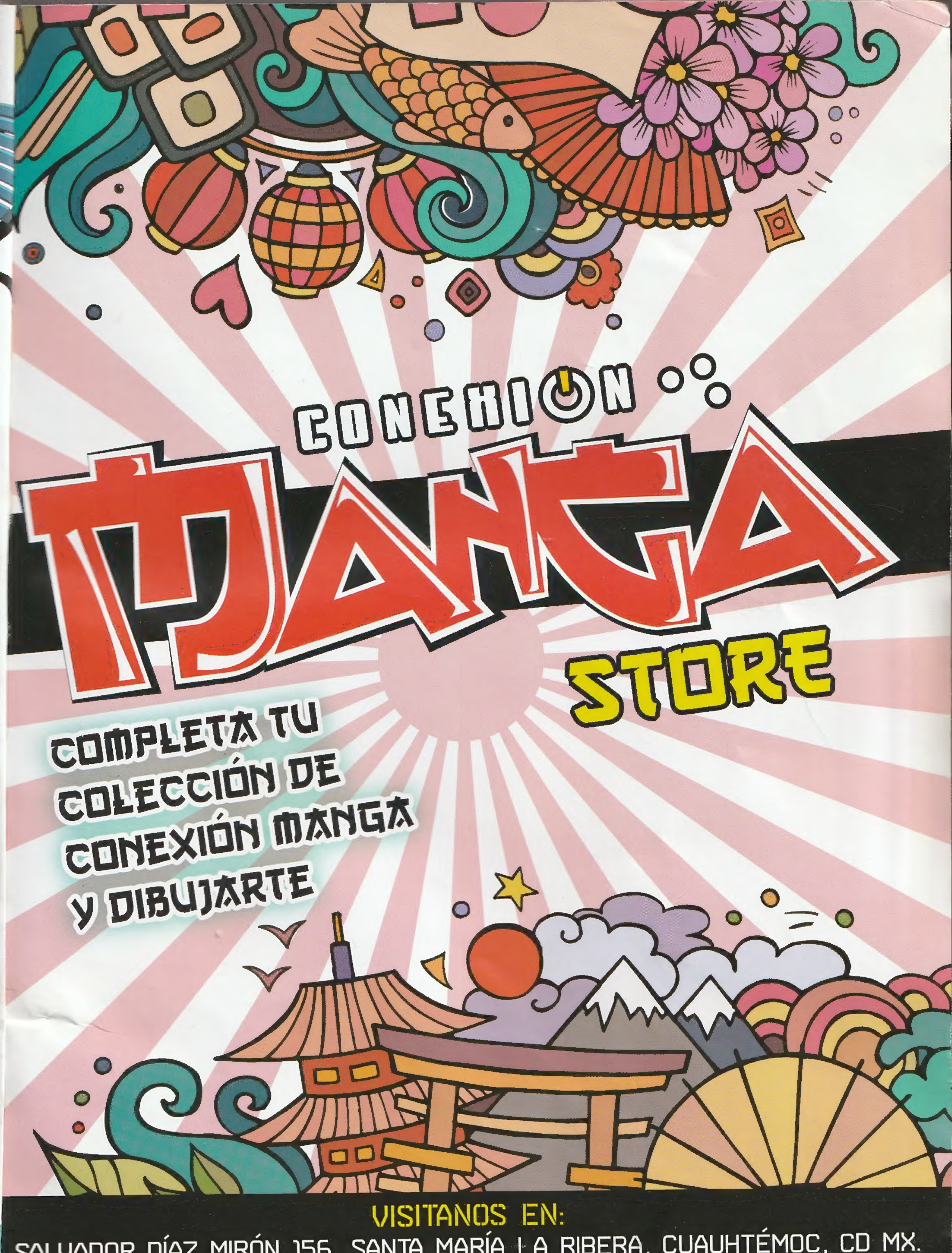
Mi nombre es Ayumi. A mí me gusta mucho su revista, la leo desde la número 11 y mis series favoritas son ***Death Note, kuroshitsuji, Yu Yu Hakusho***, etc. Me encantaría que pusieran un poster de ***Bokura Ga Ita*** y que regresaran las clases de japonés, me encanta ese idioma y lo estoy estudiando. Les mando muchos saludos a Angel y besitos a Goji. Les agradezco mucho por su atención y que les vaya bien. Yo no les digo un sayonara si no un hasta pronto. Espero que puedan cumplirlo.



RE: HOLAAA

-Ayumi-chan, como soy tan esplendido, te mando muchos besotes por los besitos que me mandaste. -Espléndidamente aprovechado. ***–Grrr.*** -Ayumi-chan, me alegra que nos leas desde hace tiempo… ***-A diferencia de la traidora de "Monse" que ya ni nos compra.*** –¡Monserrat que tiene que ver en esto? ZOPAS ***-¡Auch!*** –Ayumi-chan, me alegra que estudies el lindo idioma japonés y… ***–Sí, es lindamente enredoso, juar.*** –Ay, que chiste tan malo. ***-¡Buaa!*** –Je. Hasta pronto Ayumi-chan, y ojala vuelvas a escribir.

Chao amigos y no olviden visitar la página de Facebook de ***Conexión Manga Oficial***, para ver los comentarios de su nakama Angel y del insoportable Goji. *-¡Oye! -¡Matta ne!*


CONEXIÓN
MANGA
STORE
COMPLETA TU COLECCIÓN DE CONEXIÓN MANGA Y DIBUJARTE

17, 18 diciembre 2016

